PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

NÚMERO XIII

PSICOLOGÍA Y VIDEJUEGOS

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

PSICOLOGÍA Y VIDEJUEGOS

NÚMERO XIII

PRESENTACIÓN

13 números nos contemplan, más de 30.000 lecturas a nuestros números, 900 seguidores en la red social Twitter y más de 12.000 visitas a nuestra página. Estas cifras, que pueden parecer humildes, para nosotros es un hito, una referencia y especialmente un empujón para seguir con este proyecto que nació de una manera tan humilde. Presura Nº13 lo hemos dedicado a la Psicología y para ello hemos querido huir de tópicos y lugares comunes que nada tienen que aportar, sino que hemos contado con grandes colaboradores que han aportado unos textos de una altísima calidad, sin duda, han formado uno de los números más atractivos y rigurosos de todos los que ya hemos publicado. Sin más, os dejamos con él, nos vemos en el próximo número. Muchas gracias, sin vosotros, esto no tendría sentido.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.

Profesor de Historia. Investigador y doctorando en identidades colectivas altomedievales en el sur Mediterráneo. Estudiante de Antropología Social y Cultural por la U.N.E.D. Miembro del Comité de Redacción de Extremadura. Revista de Historia y Press Button. Fundador, director y editor de la revista Presura e Historia de Extremadura. Divulgador de temas relacionados con Historia, Antropología y Videojuegos en diferentes plataformas.

correodealbertovenegas@gmail.com
@albertoxvenegas

COLABOR

PRESURA

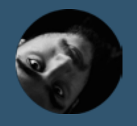
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

PSICOLOGÍA Y VIDEJUEGOS

NÚMERO XIII

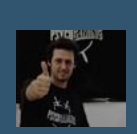


Javier Alemán Es psicólogo de orientación clínica, pero dirige los RRHH de una empresa de fundraising. Co-administra la web de videojuegos independientes Nivel Oculto, y también ha colaborado con la publicación digital Game Report. También está escribiendo parte del texto del juego de rol "Dioses Extraños", de la minieditorial Pronoia Works.

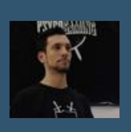


Carlos Gómez Gurpegui. Licenciado en CAV por la US y máster en narrativa de las artes visuales por la URJC. Futuro doctorando en literatura y videojuegos. Escribo sobre videojuegos, cine y cómic allá donde me dejan. @gur_pegui.

RADORES.



Marc X. Costal es psicólogo, especializado en videojuegos, en Psycogaming. Uno de los objetivos de Psycogaming es fomentar y divulgar que los videojuegos no son tan malos como la gente pueda pensar. La meta final es explicitar los beneficios cognitivos, sociales y emocionales de los videojuegos, además de asesorar e intervenir en el proceso de desarrollo de los mismos como game design, para mejorar la experiencia del usuario.



Sergio Alloza es psicólogo, especializado en videojuegos, en Psycogaming. Uno de los objetivos de Psycogaming es fomentar y divulgar que los videojuegos no son tan malos como la gente pueda pensar. La meta final es explicitar los beneficios cognitivos, sociales y emocionales de los videojuegos, además de asesorar e intervenir en el proceso de desarrollo de los mismos como game design, para mejorar la experiencia del usuario.

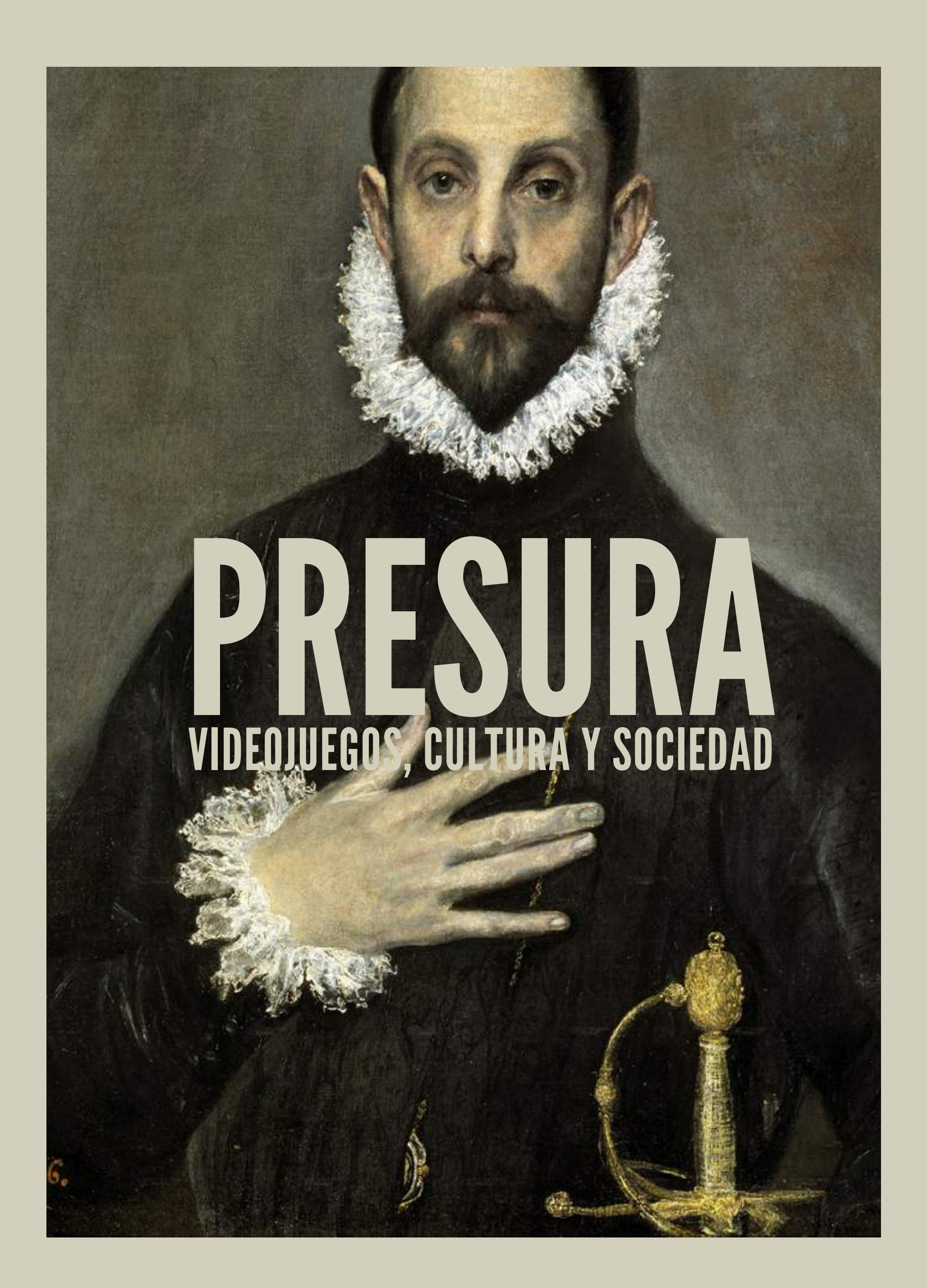


Alfonso Muñoz. Autor y editor en la web de divulgación psicológica Psicomemorias. Psicólogo formado en Italia en Psicología Clínica y Jurídica. Anteriormente estudiante interno de Evaluación Psicológica, participó en una tesina sobre psicopatología en militares y una investigación en el Laboratorio de Conducta Animal, Aprendizaje, Cognición y Neurociencia de la Universidad de Sevilla. Es además Experto Universitario en análisis del terrorismo yihadista, insurgencia y movimientos radicales.



Gaymer.es es la principal comunidad online para jugadores LGTB+ de habla hispana. Está formada por jóvenes de toda España que trabajan en defensa de las representaciones del colectivo LGTB+ en videojuegos a través de la generación de teoría en torno a perspectivas de género, lgtb+, raciales, etc. aplicadas a videojuegos, y de la creación de un espacio de encuentro y debate donde compartir opiniones y conocer otras personas con intereses similares.

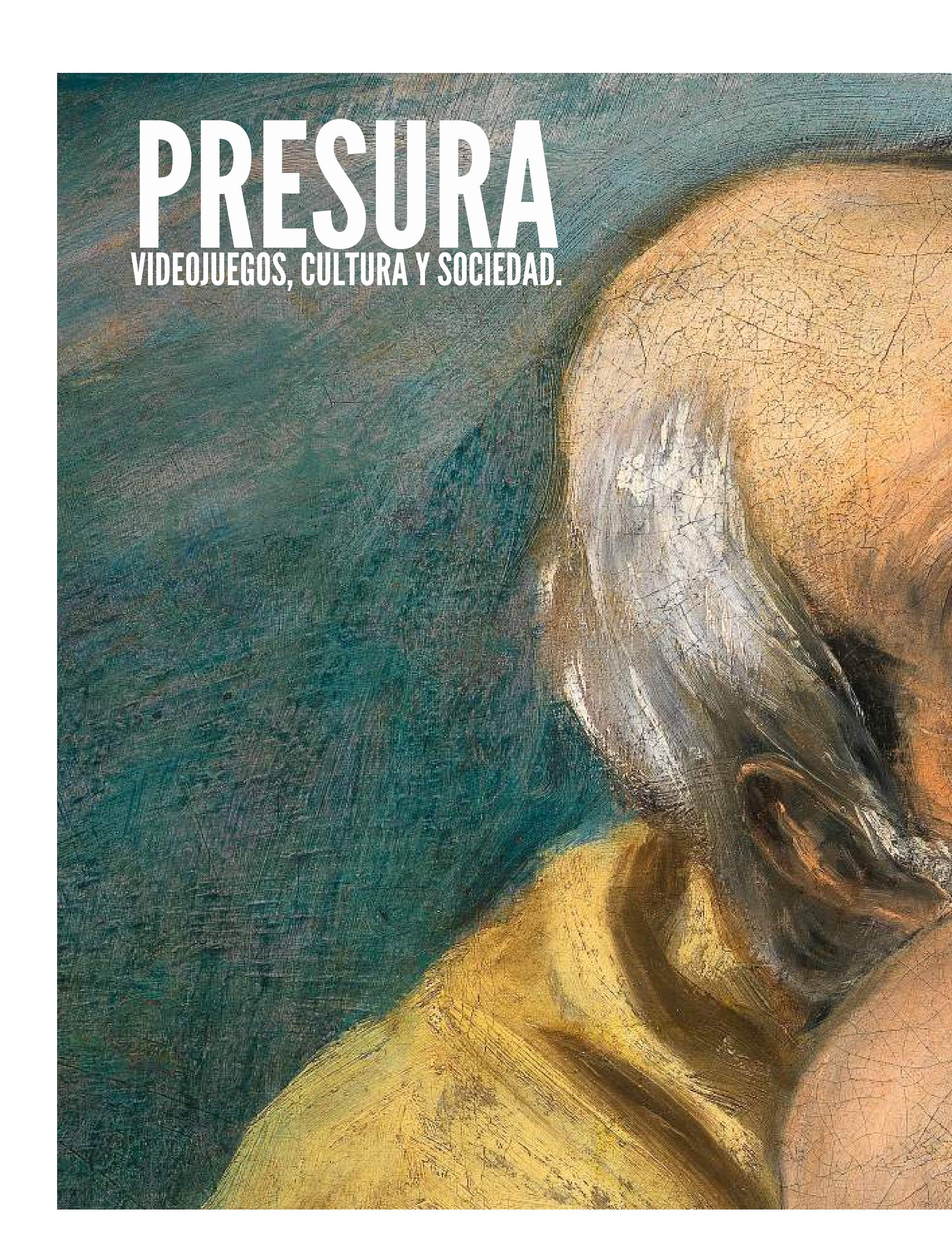
Diseño de portada, revista y maquetación: Alberto Venegas Ramos.

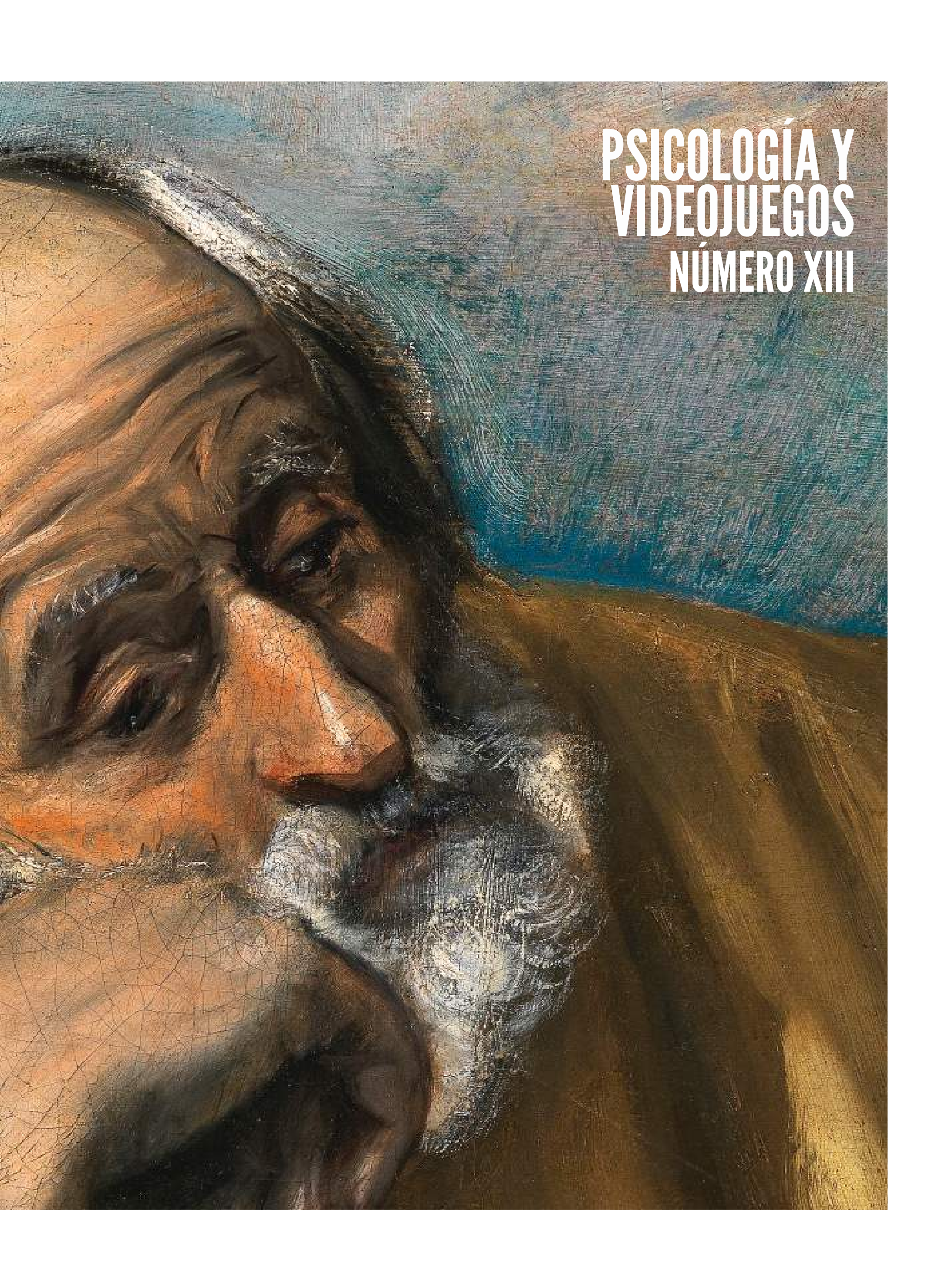


PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD

CONTENIDOS:


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



PSICOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

NÚMERO XIII

TRIBUNA



Entendemos por personalidad el conjunto de características y cualidades propias que nos definen como individuos y nos diferencian de un grupo, siendo este un constructo psicológico y que vamos formando con nuestras experiencias personales, pero, ¿hay tanta diferencia de lo que conocemos como personalidad entre unos individuos y otros?

Todos tenemos unos rasgos comunes que nos definen de alguna y otra forma, ya sea la herencia cultural que adquirimos al nacer en un lugar u otro del planeta, el entorno en el que vivamos e incluso nuestro género y sexualidad y otras variables.

El psicólogo suizo Carl Jung (1875-1961) profundizó, teniendo el psico-análisis de Freud como base, acerca de los tipos de personalidad que existían en el mundo y observó que se repetían ciertos pa-

TODOS TENEMOS UNOS RASGOS COMUNES QUE NOS DEFINEN.

trones entre unos individuos y otros, lo que él denominó como "Arquetipos" o figuras que residen en el inconsciente colectivo y son universales para todos los humanos. Este concepto de arquetipo se ha ido utilizando extensamente por multitud de autores en diferentes medios sin estar el videojuego exento de ello.

Cuando hablamos sobre la creación de personajes dentro del mundo de los videojuegos y como éstos son más o menos profundos, o acerca de cómo tienen una personalidad desbordante o por el contrario son bastante planos, no hacemos más que referirnos de forma inconsciente a la teoría de Jung de que nuestra personalidad sigue ciertos patrones reconocibles. La mayoría de las personas tienen varios arquetipos en juego en la construcción de su personalidad; aunque un arquetipo tiende a dominar la personalidad. Saber qué tipo de arquetipos está en juego, nos ofrece una perspectiva sobre los comportamientos y motivaciones de una persona.

Tenemos el concepto de arquetipos tan interiorizado, que simplemente con mencionar el nombre de cada arquetipo sin necesidad de una explicación exhaustiva acerca de los valores que lo definen, somos capaces de identificarlos en cualquier videojuego con un vistazo rápido. De esta forma, cuando nos referimos al "Héroe", el "Sabio" o el "Bufón" entre otros, podemos organizar a más de un personaje en cada categoría, ya que éstos se construyen en relación a estos arquetipos.

Hay juegos que experimentan con este concepto de forma explícita y un ejemplo claro es la saga de JRPGs "Persona". Los personajes de estos juegos suelen ser un grupo de estudiantes en plena adolescencia que se encuentran en un proceso de formación y definición de la personalidad. Estos chicos

LA PERSONALIDAD TAMBIÉN VA LIGADA A LA SEXUALIDAD Y AL GÉNERO.

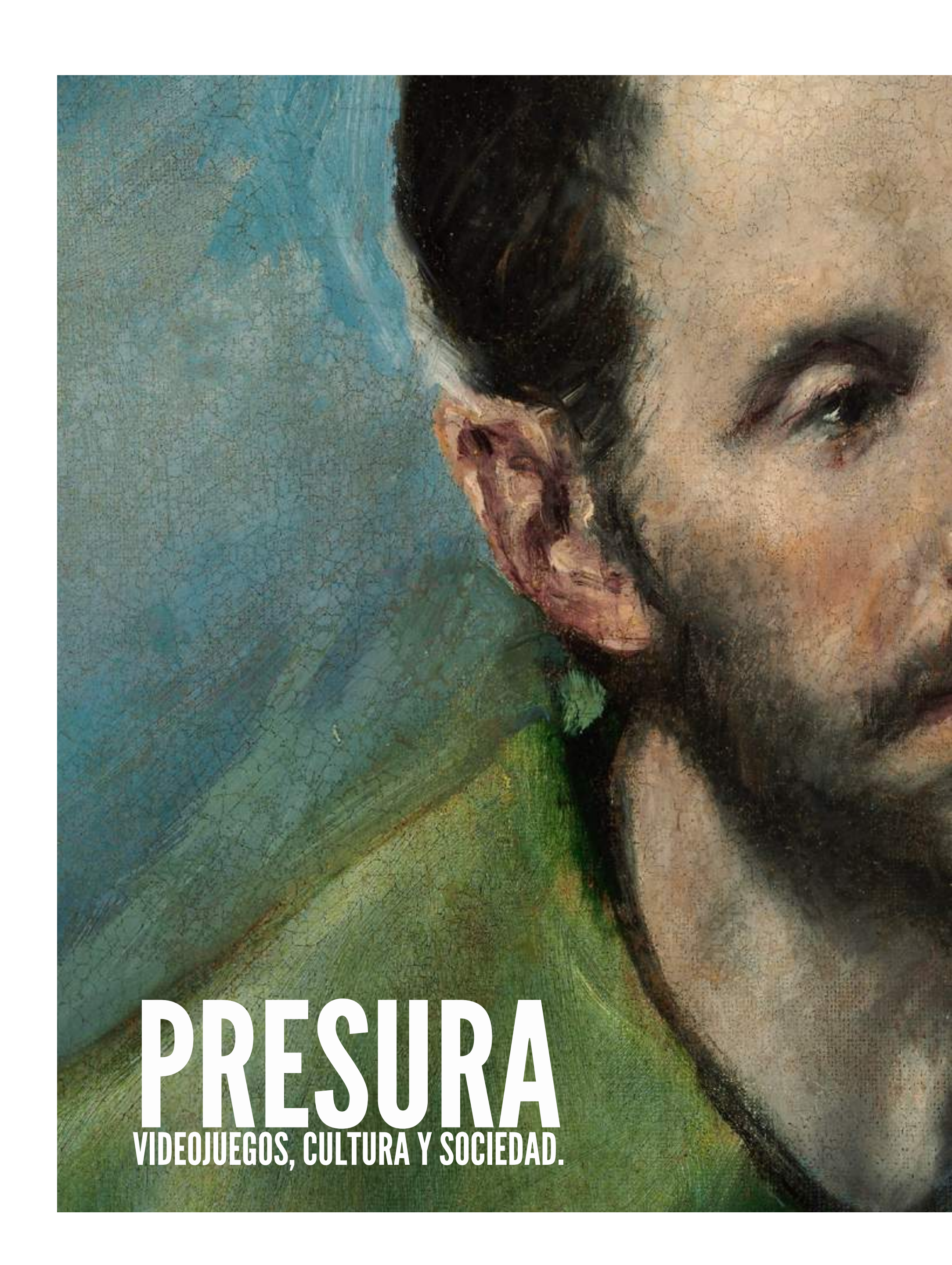
cuentan con un recurso que da nombre a la saga, la persona. Esta persona es otro concepto de las teorías de Jung y que se define en el juego como "el otro yo" o la imagen que proyectamos hacia los demás. A su vez, cada personaje se identifica con un arquetipo muy claro y que está representado con una Arcana del tarot, sirviendo esto como analogía paralela a la teoría del arquetipo de Jung. De esta forma, somos capaces por ejemplo de identificar al personaje de la arcana "Los Amantes" a lo largo de los juegos que conforman la saga de Atlus y relacionarlo directamente con el arquetipo que Jung define como "El amante".

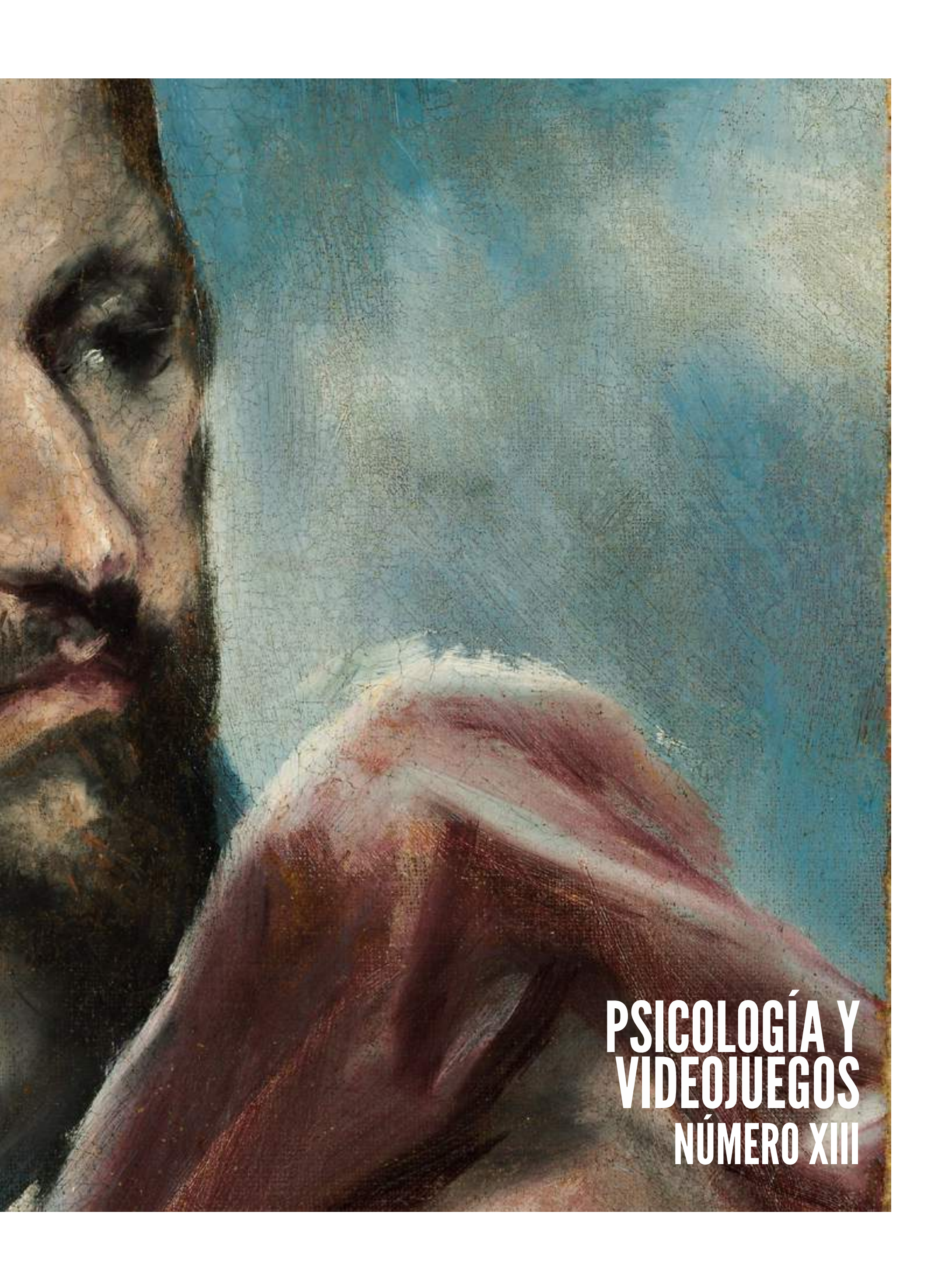
La personalidad inevitablemente también va ligada a la sexualidad y al género, ya que estos dos conceptos nos definen como personas y definen a nuestros personajes. Los arquetipos de género han estado especialmente presentes en la producción cultural universal, condicionando de forma importante el papel de los hombres y las mujeres; identificando lo que conocemos como "tropes" o "estereotipos" dentro de cualquier videojuego.

SEXUALIDAD Y GÉNERO NOS DEFINEN COMO PERSONAS Y DEFINEN A NUESTROS PERSONAJES.

La riqueza y facilidad que nos dan las teorías de Jung para la creación y desarrollo de personaje se ve truncadas la mayoría de las veces por estos arquetipos que encasillan de forma estática el papel asignado a según qué personaje principalmente por su género. Y es que una mayor variedad de personalidades es posible ya que como afirma Jung, aunque haya un arquetipo dominante en nuestra personalidad, ésta no es sino la combinación y cohesión de más de uno.


GAYMER.ES


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.


PSICOLOGÍA Y
VIDEOJUEGOS
NÚMERO XIII



VIDEOJUEGOS

¿VIOLENCIA O ENTRETENIMIENTO?
UNA AMENAZA PIXELADA.

Durante las últimas cuatro décadas, distintas generaciones han contemplado los videojuegos y han reconocido en ellos influencias distintas.

ALFONSO MUÑOZ (PSICOMEMORIAS).

LOS VIDEOJUEGOS ESTÁN FIRMEMENTE IMPLANTADOS EN NUESTRA SOCIEDAD.

Mientras algunos han puesto el grito en el cielo para clamar contra su peligrosidad, otros los han defendido a capa y espada.

Lo queramos o no estos productos están firmemente implantados en nuestra sociedad y, si bien el debate social se ha enfriado en los últimos años, no ha perdido aún toda su vigencia. Como es costumbre, mientras unos y otros sectores sociales se lanzaban argumentos, la comunidad científica se puso manos a la obra para arrojar algo de luz sobre la materia.

La visión de esta tecnología como marginal y perjudicial lleva años asentada en ciertos colectivos. Basta citar una de las innumerables declaraciones en contra para caer en la cuenta de la importancia del peligro que algunos veían en ellos:

> *"Jóvenes brillantes de aspecto desaliñado, con frecuencia con ojos hundidos y brillosos, pueden verse sentados frente a la consola de la computadora, con los brazos tensos y esperando accionar los dedos, ya preparados para atacar las teclas y botones los cuales cautivan su atención como lo hace el movimiento del dado para los jugadores. Cuando no están tan desfigurados, generalmente se sientan a la mesa cubiertos por hojas impresas de computación las que leen absortos como poseídos estudiosos de un texto cabalístico." (Computer Power and Human Reason, Joseph Weizembaum, 1969)*

Como vemos en esta cita de un profesor del prestigioso MIT (Instituto Tecnológico de Massachussets) las opiniones sobre lo nefasto de este

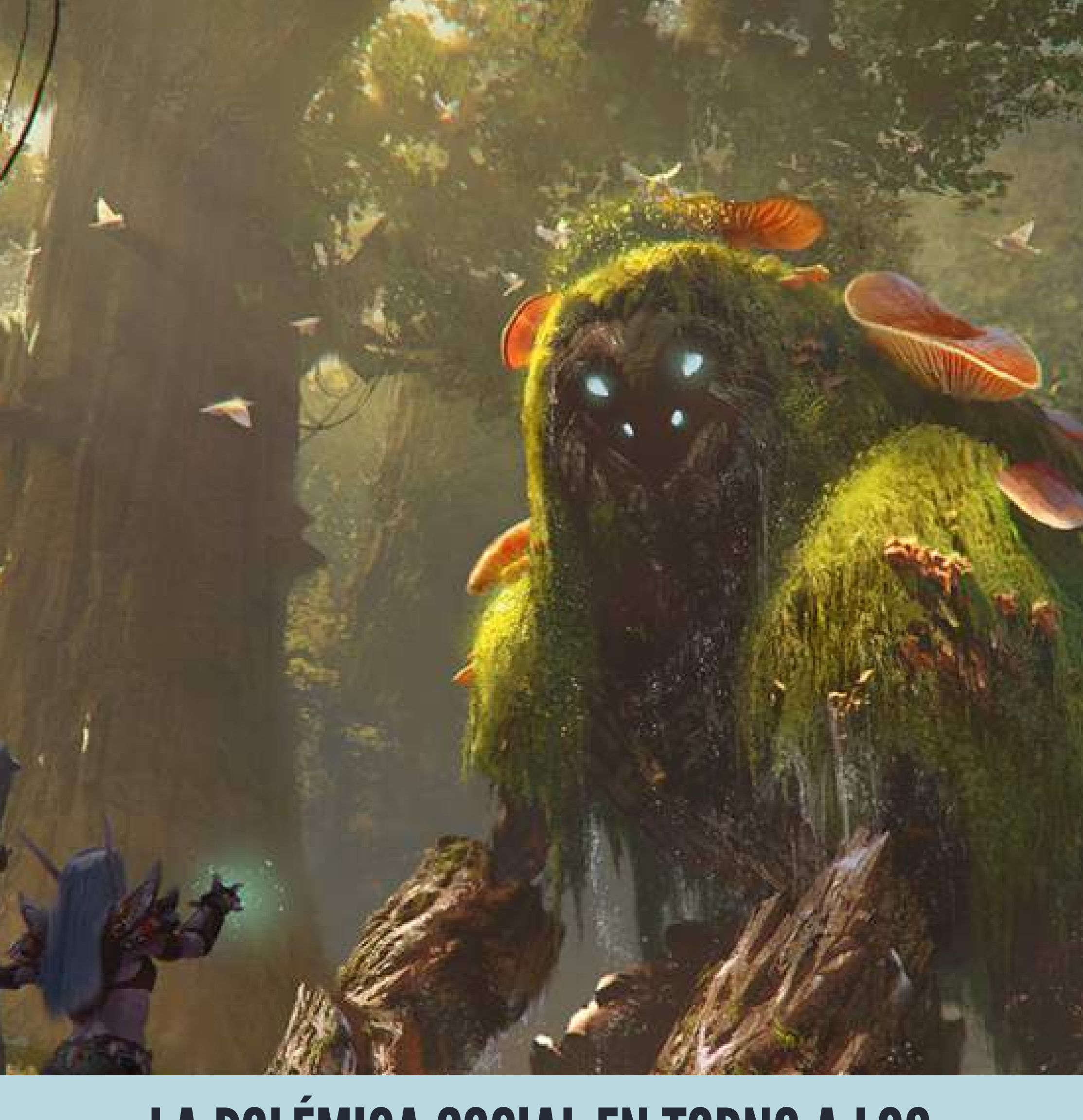
LA SOCIEDAD, A MENUDO, NO HA ENCAJADO DE LA MEJOR FORMA LAS POSIBILIDADES DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

fenómeno llevan muchísimo tiempo entre nosotros, y han influido en gran medida a una sociedad que a menudo no ha encajado de la mejor forma las posibilidades de las nuevas tecnologías. Pero no sólo se ha criticado a los jugadores o gamers (como se les conoce popularmente) por su dejadez o aspecto físico, en muchísimas ocasiones se ha argumentado que los videojuegos, especialmente los violentos o de acción, son una influencia negativa y una guía para cometer actos destructivos. Sucesos tan impactantes como algunas matanzas en institutos de EEUU por parte de estudiantes que jugaban frecuentemente, terminaron de desatar el pánico.

A PRINCIPIOS DE LOS AÑOS NOVENTA PADRES Y EDUCADORES CONTEMPLARON HORRORIZADOS LOS VIDEOJUEGOS.

Padres y educadores, a principios de los noventa, contemplaban alarmados cómo los más jóvenes caían presas de un entretenimiento aparentemente adictivo a la par que destructivo. Esta polémica social tuvo su auge en EEUU apenas una década antes, alegando que podían enganchar como una droga y desencadenar un comportamiento antisocial, violento y sexista en los más pequeños. Tal fue la paranoia creada en esta época que se llegaron a prohibir las máquinas públicas de videojuegos salvo en un par de estados de este país, y en otros lugares como Filipinas el dictador Ferdinand Marcos tomó medidas similares alegando que los videojuegos "destruirían la sociedad filipina".

Pero no sólo del extranjero provenían estas acaloradas críticas, la prensa española recogió titulares tan impactantes como "Más de una hora ante el telejuego puede crear adicción" (El Periódico 17/01/93) o "Detectada una nueva enfer-



LA POLÉMICA SOCIAL EN TORNO A LOS VIDEOJUEGOS TUVO SU ORIGEN EN LOS EE.UU DURANTE LOS AÑOS OCHENTA.

VIDEOHIPERTESÍA, TÉRMINO ACUÑADO POR LA PSICOLOGÍA PARA REFERIRSE A LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.

medad que pueden sufrir los adictos a los videojuegos" (El Mundo 15/12/92). Este último enunciado hacía referencia a la videohipertesia, término acuñado por un sector de la misma Psicología. Según su definición, los videojuegos actuarían en los jóvenes como fármacos, resultando adictivos y restringirían la inteligencia y la sociabilidad. Pero aún no estaba todo dicho, en esa misma época otras voces llegaron a relacionar el consumo de videojuegos con la epilepsia, o incluso la muerte, según informaciones provenientes de Reino Unido, Italia y hasta Japón (la cuna de estos).

¿Qué hay de cierto en torno a esta enorme polémica? Según multitud de autores, como Sneed y Runco, esta actitud negativa ante los videojuegos proviene de opiniones de personas con muy poco o nulo contacto con estos y es mucho más frecuente hallar opiniones positivas entre personas que estén familiarizadas con esta tecnología.

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ES UN FENÓMENO MARGINAL.

En un estudio de la Universidad de Sevilla, Estalló y sus colaboradores encontraron que lejos de volver a los niños introvertidos, estos mejoraban en un gran porcentaje su sociabilidad gracias al juego cooperativo (en el que raramente participaban los padres), invertían menos tiempo del esperado. En la mayoría de casos, de encontrarse algún problema conductual, estaba más relacionado con otras cuestiones domésticas que con el juego en sí mismo.

Otras investigaciones han indagado en la supuesta adicción que estos generan, y revisando la literatura han encontrado que este es un fenómeno marginal y minoritario, cuya visibilidad se ha aumentado por métodos de investigación ineficientes y mal construidos. En esta línea Salguero y sus colaboradores en 2009 analizaron uno de los procedimientos para evaluar la adicción a videojuegos, el cuestionario Problem Videogame Playing (PVP). Según dicho autor, con este cuestionario sería fácil

diagnosticar adicción a otras muchas actividades cotidianas como la lectura o practicar deporte, por lo que es fácil llegar a la conclusión de que es un fenómeno que se ha sobrediagnosticado en la mayoría de ocasiones.

Por otra parte las teorías que tildaban de modelo peligroso o violento los juegos (de acción o no) solían tomar a los jugadores, en su mayoría niños y adolescentes, como sujetos pasivos que aprendían sin filtro alguno y que eran recompensados por eliminar a sus enemigos agresivamente. De nuevo, investigaciones exhaustivas han abordado el tema extrayendo conclusiones que contradicen la tradición alarmista previa, aislando las reacciones violentas a la frustración generada por el videojuego (o cualquier otro tipo de juego o actividad) y a la ausencia de modelos de conducta constructivos. Es decir, si los padres inculcan a sus hijos comportamientos constructivos y socialmente aceptables difícilmente desarrollará actitudes agresivas, pero si no les han dotado de estos modelos adecuados es más probable que imiten las conductas des-

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS ES UN FENÓMENO QUE SE HA SOBREDIAGNOSTICADO.

LAS MUERTES Y ADICCIONES ASOCIADAS A INTERNET Y VIDEOJUEGOS EXISTEN.

tructivas de los protagonistas de algunas películas y videojuegos. Además de todo lo expuesto cabe destacar que los juegos de acción y disparos son sólo una parte de la enorme cantidad de temáticas que aborda el mundo del ocio electrónico.

¿Quiere decir todo lo anterior que no entrañan riesgo alguno? Al contrario, las muertes y adicciones asociadas al consumo extremo a Internet y otras formas de entretenimiento similares suceden en nuestra sociedad, aunque a una escala mucho más reducida y no tan específicamente relacionadas con los videojuegos, sino con el tiempo que se le dedique a la actividad en sí (imagine el lector a alguien dedicando 18 horas al día a ver la televisión o hacer ejercicio y entenderá la reflexión).

En pleno inicio de siglo XXI el debate ha ido perdiendo fuerza y la sociedad ha dejado de estigmatizar a los jugadores habituales, creciendo enormemente en número. Según varios informes, como el del NPD group, sitúan la cantidad de jugadores sólo en EEUU en más de 170 millones de personas. Cuestiones como el supuesto sexismo en este entorno han perdido a su vez relevancia, al encontrarse que en torno al 40% de jugadores son mujeres, encontrando también que la edad media de los gamers se sitúa, según organismos como el Centro Nacional de Enfermedades, cerca de los 30 años de edad.

NO ESTÁN ESPECÍFICAMENTE RELACIONADAS CON LOS VIDEOJUEGOS.

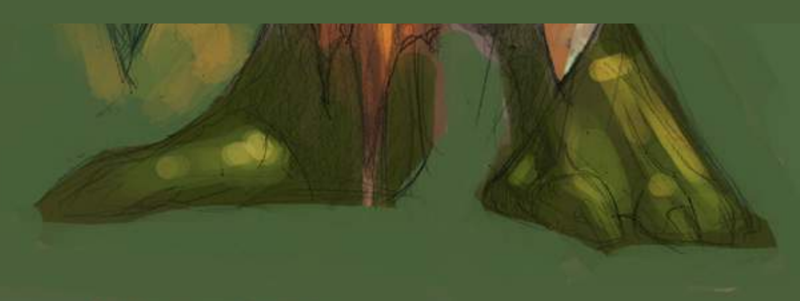
LOS VIDEOJUEGOS ESTÁN CAMBIANDO SU ESENCIA, DE ACTIVIDAD AISLADA A ESPACIO DE COMUNICACIÓN Y COOPERACIÓN.

La enorme influencia de Internet no ha pasado desapercibida ya que la mayoría de usuarios juegan frecuentemente online con jugadores de cualquier parte del mundo. De esta forma, ha pasado de ser percibida como una actividad de aislamiento y ostracismo a verse como un espacio donde comunicarse y cooperar con personas de todo el globo. Juegos de corte social y en el que las decisiones inmorales se ven penalizadas pueden ayudar (en parte) a reforzar ciertos valores que inculque la propia familia, pero no debemos perder de vista que son estos últimos los más necesarios para enfrentarse a cualquier aspecto de la sociedad.

EXISTEN INVESTIGACIONES QUE INCIDEN EN LOS ASPECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS.

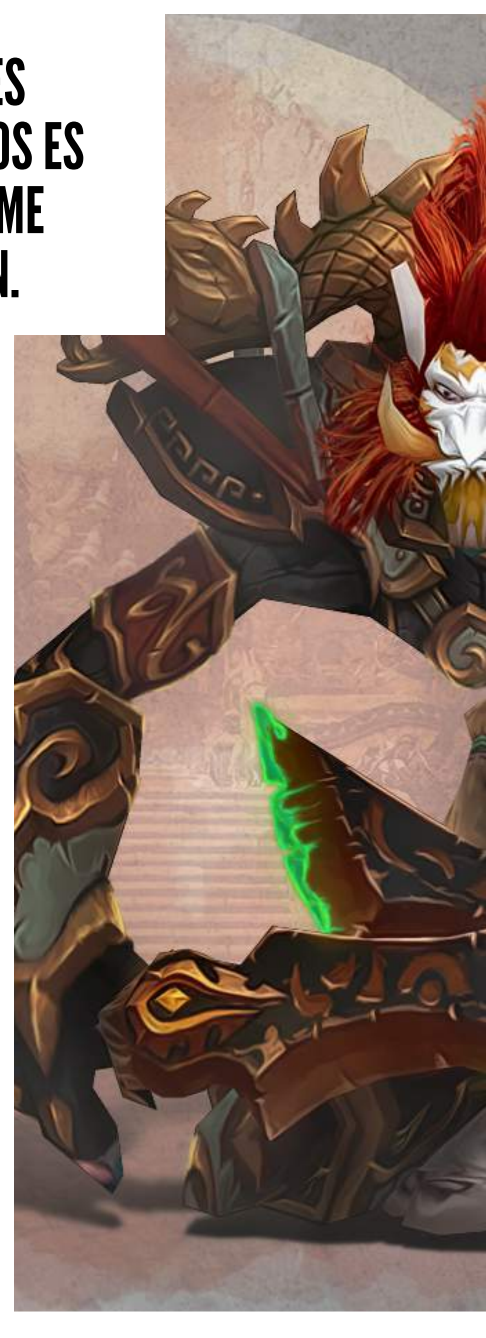
Este cambio en la forma en la que contemplamos este ocio digital también se debe, al menos en parte a la incipiente visibilidad que tienen algunas investigaciones que alegan los beneficios que pueden obtenerse de los videojuegos, como: favorecer la toma de decisiones rápidas, la memoria visual y a corto plazo y la capacidad de atención sostenida. Un ejemplo más evidente es la adquisición de una mayor destreza en los movimientos precisos de manos y dedos (basta recordar ejemplos de organizaciones médicas que recientemente han recomendado el uso de videojuegos a cirujanos para mejorar sus habilidades motrices).

También se encuentran prometedores beneficios físicos asociados al uso de juegos controlados con el cuerpo en lugar de un mando o periférico de otra clase, ayudando a prevenir el creciente problema de la obesidad infantil. Así, enseñamos a los más pequeños el valor de un estilo de vida saludable mediante el atractivo audiovisual de estas piezas digitales.



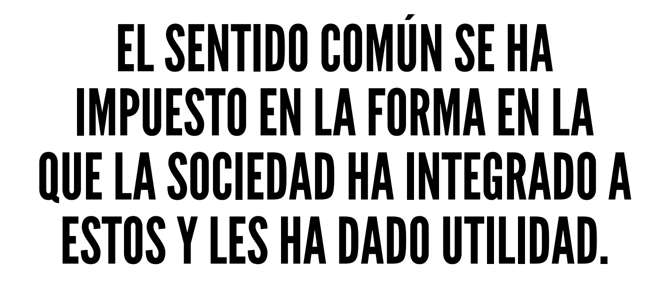
PUEDE ENSEÑARSE EL VALOR DE UNA VIDA SALUDABLE MEDIANTE EL ATRACTIVO AUDIOVISUAL DE ESTAS PIEZAS DIGITALES.

OTRA DE LAS APLICACIONES POSITIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS ES EL AULA, GRACIAS AL ENORME POTENCIAL QUE ESCONDEN.



Otros usos se están imponiendo aprovechando el auge de este entretenimiento, esta vez en terrenos más didácticos como las aulas, gracias al enorme potencial del mismo para llegar a los jóvenes, y no tan jóvenes, de forma amena. Pensemos, por ejemplo, en el beneficio que conllevan ciertos videojuegos basados en épocas y personajes históricos reales. Es cierto que muchas de las situaciones son ficticias, pero inspiran a los jóvenes estudiantes a interesarse por el contexto real más que muchos monótonos libros de historia. Además hay organizaciones que los usan actualmente para ayudar en la rehabilitación de funciones físicas o del lenguaje.

En conclusión, los videojuegos han sido demonizados desde sus inicios por un sector de dudoso rigor científico, el desconocimiento y el sensacionalismo. Sin embargo, sus beneficios se han ido demostrando



EL SENTIDO COMÚN SE HA IMPUESTO EN LA FORMA EN LA QUE LA SOCIEDAD HA INTEGRADO A ESTOS Y LES HA DADO UTILIDAD.

y el sentido común se ha impuesto en la forma en la que la sociedad ha integrado a estos y les ha dado utilidad. El uso de videojuegos cambia activamente nuestro cerebro, no siendo distinto de cualquier otra actividad, depende del uso que le demos y de nuestra responsabilidad al ponernos a los mandos de nuestros reflejos virtuales.

PARA SABER MÁS:

- Tejeiro, R; Pelegrina del Río, M y Gómez, JL (2009) Revista de comunicación, pp 235-250.

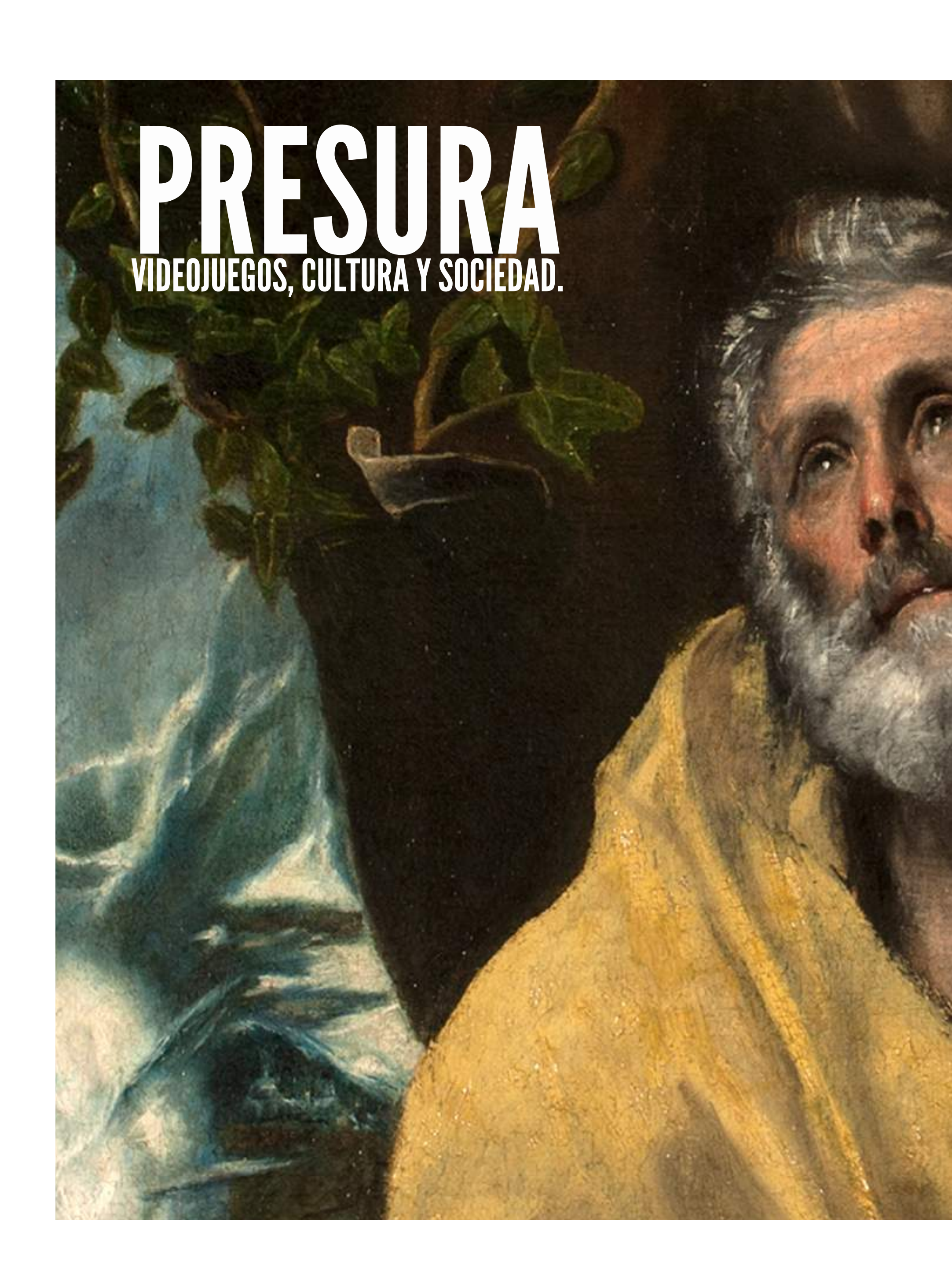
- El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. (Moncada, J. y Chacón, Y; 2012)

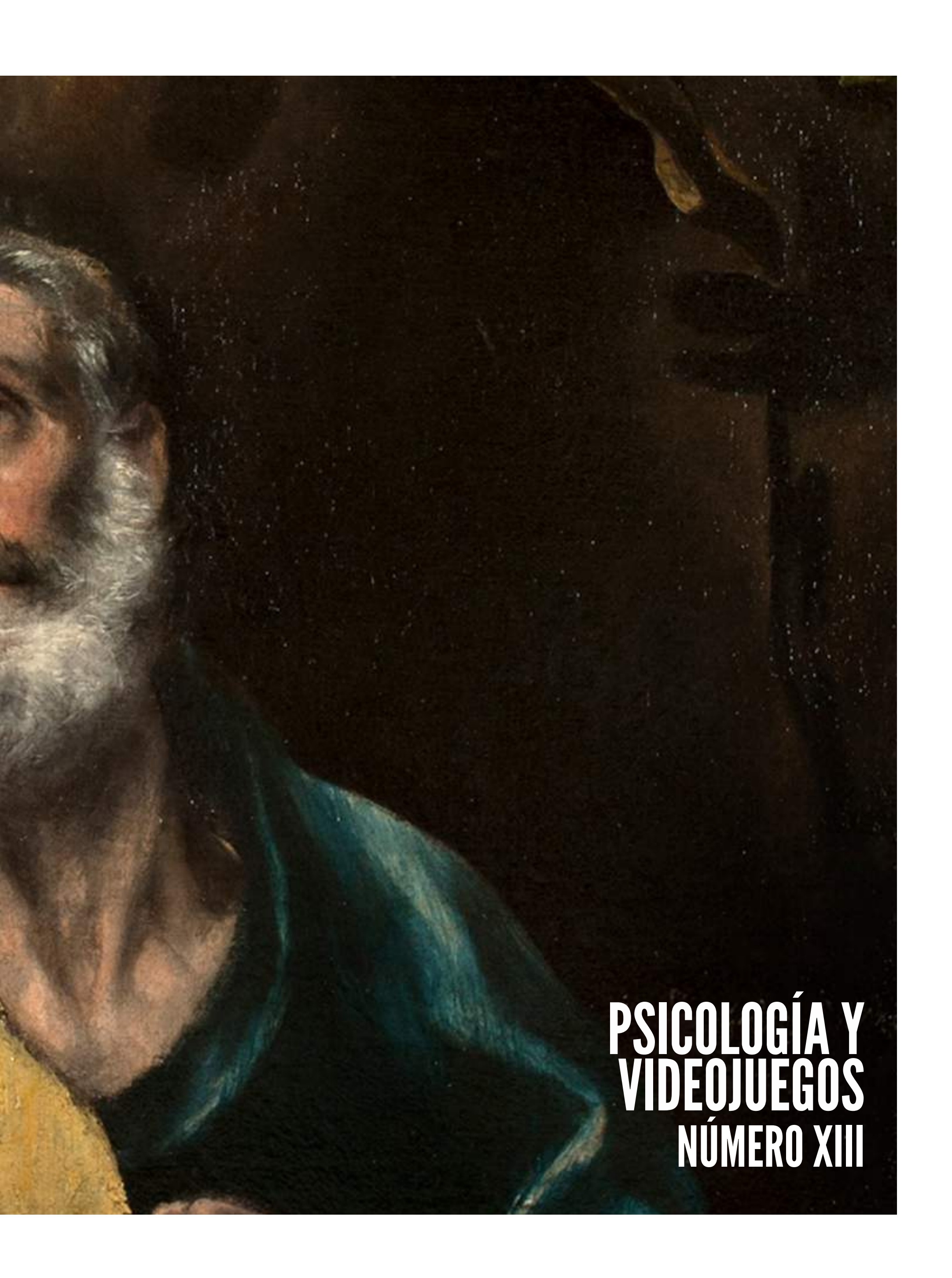
- Efecto a largo plazo del uso de videojuegos (Estalló, J. A; Masferrer, M. C. y Aguirre, C; 2001) Apuntes de Psicología Vol, 19; número 1, pp 161-174)

- Vídeos: Classcraft (una nueva forma de educación) y Stringer (como un videojuego puede ayudar a los reporteros de guerra).



FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.


PSICOLOGÍA Y
VIDEOJUEGOS
NÚMERO XIII



ASESINOS EN SERIE.

ASESINATOS Y RETRATOS PSICOLÓGICOS EN LA CULTURA POPULAR.

El asesinato siempre ha fascinado al ser humano.

JAVIER ALEMÁN

NO HA HABIDO REFERENTE CULTURAL QUE ESCAPE A LA IDEA DE ASESINAR.

El asesinato siempre ha fascinado al ser humano. Al fin y al cabo, es el acto último de destrucción que puede haber: arrebatarle la vida a otra persona. Por eso, desde muy temprano, el acto del asesinato ha impregnado nuestra cultura de muy diferentes formas, estando presente en producciones tan antiguas como la Biblia, donde es un acto así el que condena a un hermano (cazador-recolector) frente a otro (agricultor).

Pero, al igual que en todo lo demás, aquí también hay clases. No es lo mismo matar a un igual en un acto de celos, rabia o frustración que emprender un camino que nos lleve a la caza y captura de otros seres humanos. De ese homicidio individual somos todos tristemente capaces y la mayoría acabaremos consumidos por la culpa preguntándonos qué hemos hecho. Para matar a muchos y no parar hay que ser de otra pasta. Hay que ser lo que se ha dado en llamar "asesino serial". Resulta curioso que en la época en la que vivimos gente así pueda pasar a la fama y convertirse en auténticos "rockstars", recibiendo toneladas de correspondencia y la admiración de muchos tarados, imagino que eso nos deja claro el grado de fascinación al que somete nuestra sociedad a este tipo de figuras, capaces de romper el tabú de matar una y otra vez.

Como decía, no ha habido referente cultural que escape de su figura, y los tenemos en la música, la literatura, el cine y los videojuegos. ¿Qué peor enemigo puede haber para nuestros protagonistas que aquél que ha cruzado el límite y no tiene las restricciones que tenemos los demás? ¿Hay for-

ASESINO

PSICÓPATA CONTRA ASESINO PSICÓTICO.

ma de pararlo sin llegar al punto de asimilar alguna de sus cualidades para acabar con él?

Antes de entrar al tema, haremos un pequeño repaso de lo que motiva el asesinato en serie, de casos reales y ejemplos en otras producciones culturales, para llegar al final al tema que realmente nos ocupa: la forma en la que van abriéndose paso en los videojuegos.

Hay una diferencia fundamental a tener en cuenta a la hora de valorar los crímenes de un asesino en serie. ¿Era consciente o no de lo que hacía? En caso de ser consciente, de tener perfectamente claras las normas morales que rigen nuestra sociedad, estaremos ante alguien capaz de desligarse de una moralidad que conoce. En el otro caso, cuando tratamos con alguien que ha asesinado sin tener una idea de lo que es real o no, estamos ante un enfermo mental cuyo trastorno (y falta de control por parte de las instituciones) le ha llevado a cometer su crimen.

Al primero lo conocemos bien a través de las noticias y la literatura: es el psicópata.

El psicópata es una persona con un déficit muy importante para vivir en sociedad: es incapaz de tener emociones, o son tan tenues que no las entiende. Puede tener miedo o ira, pero son algo transitorio y no demasiado violento. Al ser un idiota emocional, tiene grandes problemas para tratar con otras personas en profundidad, y más que amigos, tiene "conocidos útiles". Paradójicamente, esto le ayudará a mentir y manipular a los demás, pues le da igual cómo se sientan o lo que piensen. Y, finalmente, le da patente de corso para cometer todo tipo de crímenes. La mayoría no son asesinos, y de cometer crímenes, serán impulsivos: buscan más el subidón de adrenalina que algún tipo de beneficio. Sólo en los casos más extremos hablaremos de asesinos en serie: son los más organizados, capaces de planificar

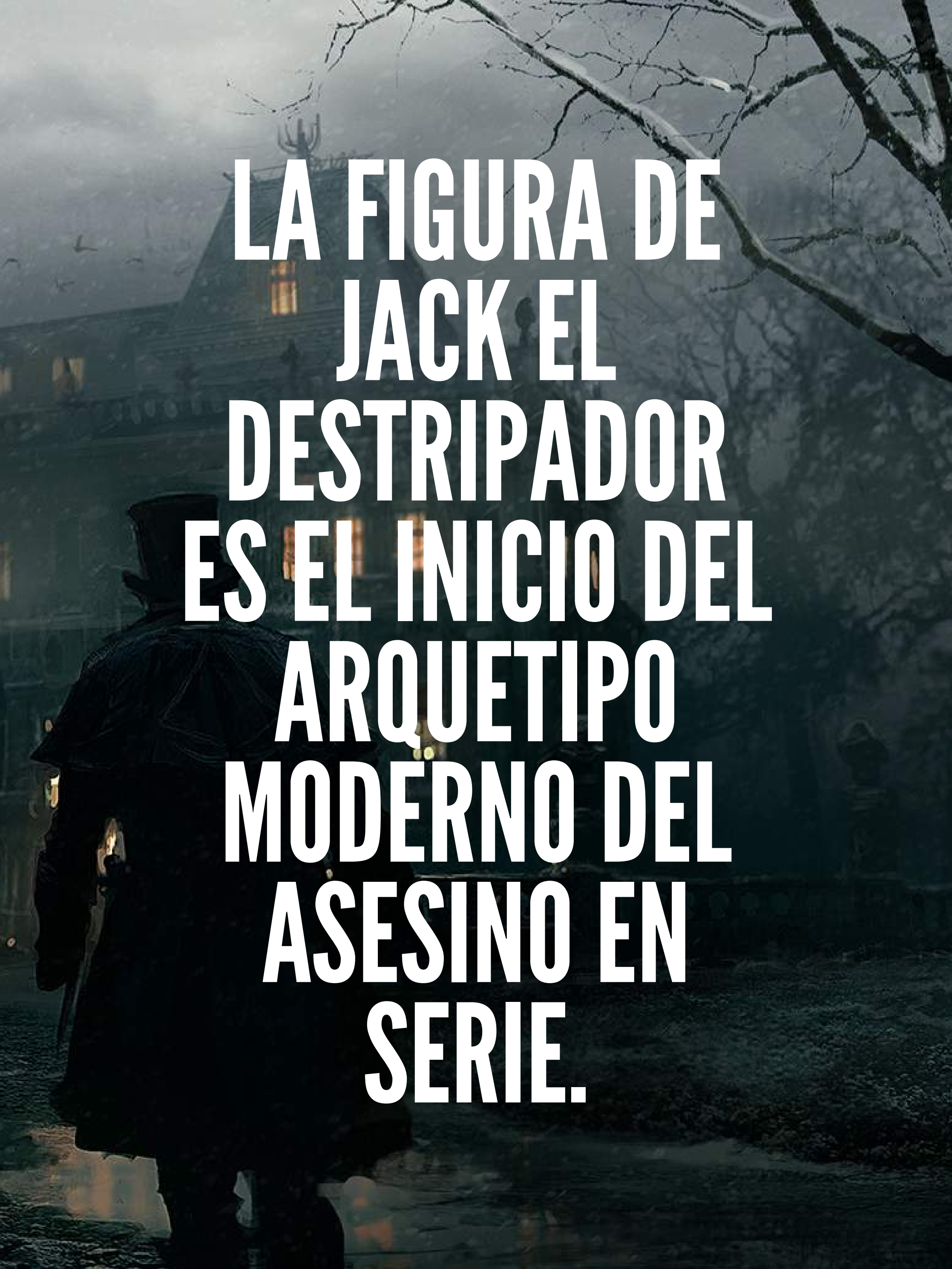
EL PSICÓPATA ES UNA PERSONA CON UN DÉFICIT MIUY IMPORTANTE PARA VIVIR EN SOCIEDAD.

EL ASESINO PSICÓTICO COMETE SUS CRÍMENES AJENO A LA REALIDAD.

y aguardar, aunque sólo sea por autopreservarse. El móvil principal, en su caso, es la dominación y la sensación de poder. Disfrutan de pocas cosas y sólo les atrae la novedad, con lo que matar se convierte en una huida hacia adelante buscando sensaciones (que nunca serán tan intensas como con la primera muerte).

El segundo es el asesino psicótico, o desorganizado. Comete sus crímenes ajeno a la realidad, y no suelen ser una cosa planificada, sino más una "ola" de asesinatos que para en el momento en el que es detenido, sin demasiada dificultad. Suele tener alucinaciones auditivas, una serie de voces que le designan quién y por qué debe morir. Eso, o la creencia delirante (imposible de razonar y sin base real) de que sus asesinatos tienen un sentido y una justificación. Por tanto, suele ser un enfermo de esquizofrenia. Curiosamente, muchas veces este tipo de crímenes trascienden más a la opinión pública y se quedan en el imaginario colectivo, tachando a la gente con trastornos mentales como violenta y peligrosa. Al contrario, hay menos asesinos psicóticos y, en general, el porcentaje de delitos en la población con enfermedades psiquiátricas es menor al presentado en la población normal.

Muchos consideran los crímenes de Jack el Destripador como el inicio de la figura del asesino en serie de la moder-


LA FIGURA DE
JACK EL
DESTRIPADOR
ES EL INICIO DEL
ARQUETIPO
MODERNO DEL
ASESINO EN
SERIE.

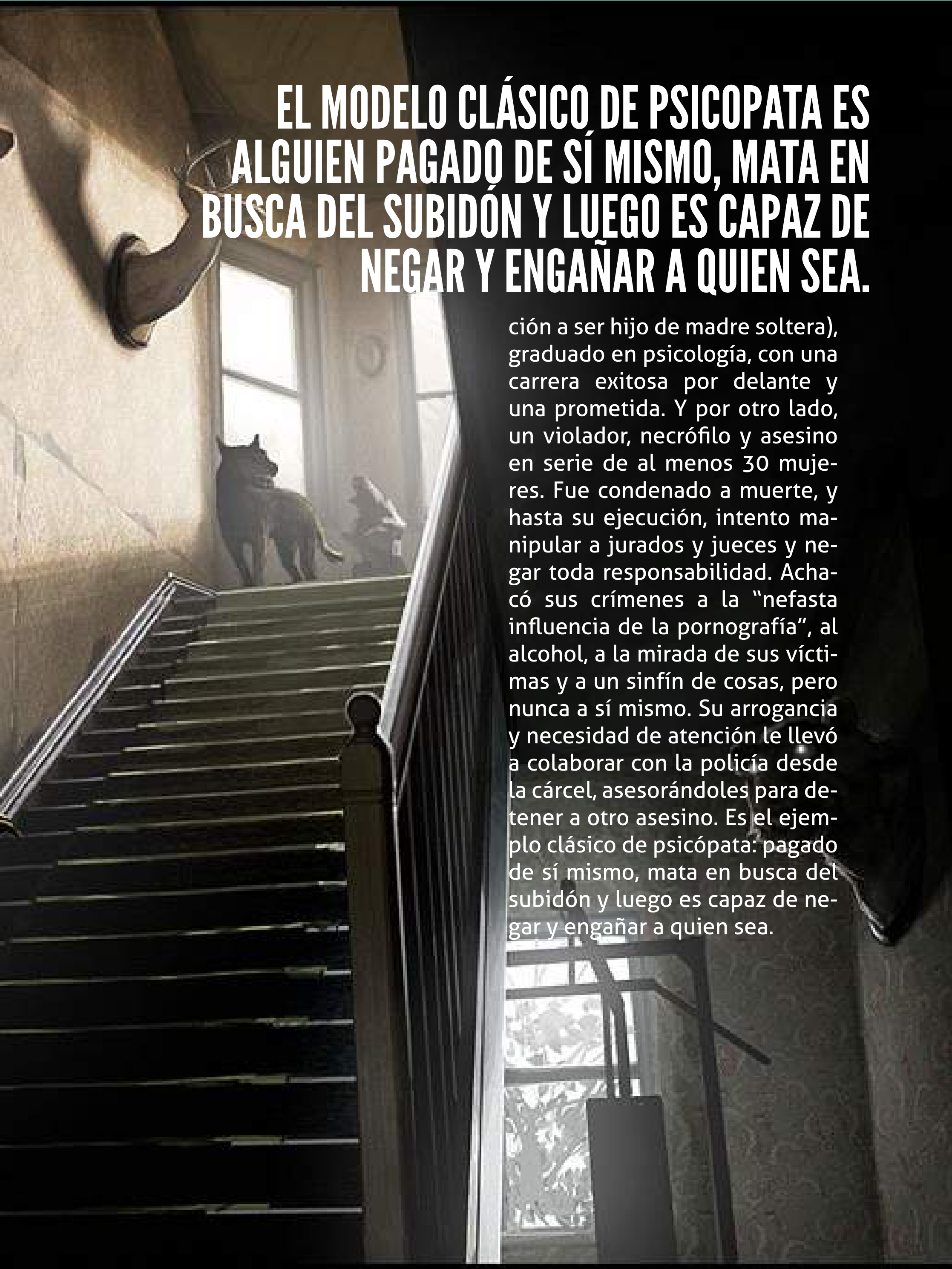
nidad. A pesar de su racha de cinco asesinatos (corta en comparación con otros), ha quedado para la leyenda por dos motivos: fue el primero en asaltar los tabloides y escapó de la policía. Hay que tener en cuenta que en el Londres de 1888 los métodos forenses estaban aún por nacer, y aunque desde Scotland Yard se hizo todo lo que se pudo para cazar al asesino, ni siquiera existía aún la prueba de las huellas dactilares. Hay páginas y páginas de especulación con su origen, sus motivos e identidad, al igual que cientos de cartas del supuesto asesino (casi ninguna veraz respecto a los hechos). Lo que queda es su figura envuelta en la bruma de Whitechapel y el pistoletazo de salida a la figura moderna.

En nuestra memoria hay muchísimos más ejemplos, muchos de ellos, más recientes. Por ejemplo, Ted Bundy, que contradecía la idea de que el asesino debe ser alguien que ha padecido abusos en la infancia. Un hombre supuestamente feliz, con una infancia tranquila (aunque echó la culpa de su situa-

TED BUNDY



CONTRADECÍA LA IDEA DE QUE EL ASESINO DEBE SER ALGUIEN QUE HA PADECIDO EN LA INFANCIA.



EL MODELO CLÁSICO DE PSICOPATA ES ALGUIEN PAGADO DE SÍ MISMO, MATA EN BUSCA DEL SUBIDÓN Y LUEGO ES CAPAZ DE NEGAR Y ENGAÑAR A QUIEN SEA.

ción a ser hijo de madre soltera), graduado en psicología, con una carrera exitosa por delante y una prometida. Y por otro lado, un violador, necrófilo y asesino en serie de al menos 30 mujeres. Fue condenado a muerte, y hasta su ejecución, intento manipular a jurados y jueces y negar toda responsabilidad. Achacó sus crímenes a la "nefasta influencia de la pornografía", al alcohol, a la mirada de sus víctimas y a un sinfín de cosas, pero nunca a sí mismo. Su arrogancia y necesidad de atención le llevó a colaborar con la policía desde la cárcel, asesorándoles para detener a otro asesino. Es el ejemplo clásico de psicópata: pagado de sí mismo, mata en busca del subidón y luego es capaz de negar y engañar a quien sea.

NORMAN BATES ES UNO DE LOS PRIMEROS ASESINOS EN SERIE DE LA LITERATURA.

Los españoles tenemos dos ejemplos aún más recientes: el asesino de la baraja, que aterrorizó a los madrileños hace unos años (mataba desde la distancia y dejaba una carta de la baraja al lado del muerto) y un indigente que decapitó a una turista en Tenerife, hace dos semanas. El primero acabó entregándose y sigue el perfil de asesino psicópata. El segundo, aunque no asesinó en serie, sí presenta el perfil de psicótico que en un brote mata sin saber lo que está haciendo.

Uno de los primeros asesinos en serie que encontramos en la literatura es Norman Bates, que le sonará a todo aquél que haya leido o visto Psicosis. Norman es el dueño de un motel de carretera, que alcanza el éxito tras ser construida cerca una autopista. Además de eso, Norman asesina a varias de sus huéspedes en medio de un brote psicótico en el que cree que es su propia madre (a la que él mató, y conserva viva en su delirio) y se venga de las demás mujeres. Es un retrato casi perfecto del asesino psicótico, además de una obra maestra, tanto en la litera-



IGUAL DE CONOCIDO ES HANNIBAL LECTER, PSICÓLOGO AFICIONADO AL CANIBALISMO.

tura como en el cine (hablamos de la de Hitchcock).

Igual de conocido (o más) es Hannibal Lecter: un psiquiatra de gustos y modales exquisitos, aficionado al canibalismo. Nace en la novela "El Dragón Rojo", en la que ayuda al agente del FBI William Graham (el hombre que le metió en la cárcel) a atrapar a otro asesino en serie. Un psicópata ayudando a atrapar a un psicótico. No es difícil encontrar cierto paralelismo con Ted Bundy. El éxito de las novelas (y luego las películas, en especial "El silencio de los corderos") ha convertido al personaje en un icono popular.



Hay cientos de ejemplos más, pero cabe destacar uno más para ver el auge que está viviendo la figura del asesino en serie: Dexter. Un forense analista de manchas de sangre que en su tiempo libre se dedica a matar y descuartizar, con una peculiaridad. Ha sido educado para tener metas, aún a sabiendas de que nunca dejará de ser un psicópata. A través de un código rígido sólo caza criminales, y sólo eso parece interesarle realmente. Ha saltado desde los libros

hasta la televisión, siendo el protagonista de una fantástica serie en la que no sólo se explora su ansia homicida, y que da un retrato bastante creíble (a nivel psicológico) del funcionamiento de una mente psicópata. Tal es su éxito que ya tiene adaptación jugable para iPhone.

Y llegamos finalmente al sector que nos ocupa. Los videojuegos, al igual que otras manifestaciones culturales, son retroalimentados por los intereses de la sociedad. A la hora de crear una trama interesante beberán de otras fuentes culturales y de las propias inquietudes de los programadores. Así tenemos nuevos referentes en el mundillo, como el Salvaje Oeste, el cine negro o los asesinos. He aquí un breve repaso, sin ánimo de ser exhaustivo.

"Silent Hill 4", probablemente uno de los menos valorados de la saga, opta por un cambio importante en su propuesta. En vez de vivir un horror interior y de afrontar una pesadilla que nace en la mente de los protagonistas, se nos enfrenta a un ase-

LOS VIDEOJUEGOS, COMO OTRAS MANIFESTACIONES CULTURALES, SON RETROALIMENTADAS POR LOS INTERESES DE LA SOCIEDAD.

QUANTIC DREAM

HA APORTADO DOS VISIONES DEL ASESINO EN “FAHRENHEIT” Y “HEAVY RAIN”.

sino en serie relacionado con el pueblo. Si bien el cambio es drástico, también es efectivo; se logra no caer demasiado en la repetición, se trae al imaginario un antagonista memorable, que llega a dar lástima por su condición psicótica y falsas creencias.

En “Condemned”, también perseguiremos a un asesino serial: uno que sólo caza a otros asesinos imitando su método. A lo largo de la aventura no nos queda del todo claro el motivo de este “superasesino” y la trama se conjuga con la investigación policial y una ola de crímenes inmotivados en la ciudad. Probablemente uno de los tapados de la generación, el título de SEGA nos hace estremecernos ante la violencia gráfica y lo perturbado de la sociedad actual, aunque se deja cosas en el tintero y acaba cogiendo una vía de escape sobrenatural que “mancha” la trama.

La gente de Quantic Dream es especialmente sensible al tema de los asesinatos, abarcándolas en dos propuestas: “Fahrenheit” y “Heavy Rain”. En ambos tenemos como antagonista a un asesino en serie, aunque son muy distintos. En el primero destaca la temática sobrenatural (llegando a cargarse la trama, en mi opinión) y el asesino es clartamente psicópata: no mata por placer, sino porque tiene un objetivo, y le da igual lo que haya que hacer para llegar a él. En el segundo juego estamos ante uno de los mayores esfuerzos narrativos de la generación, con una serie de protagonistas creíbles y un antagonista sobre el que no podremos resolver una incógnita: ¿es psicótico o no? En esta web hemos hablado largo y tendido de ambos juegos, con lo que no me extenderé más.



EL ASESINO

EN SERIE HA ESTADO MÁS QUE PRESENTE EN LOS VIDEOJUEGOS.

También tenemos que hablar de “Deadly Premonition”, En este caso también hay un asesino, y también dudaremos cierto tiempo a la hora de meterlo en la clasificación ya mentada. Quizás, eso sí, sea más fantástico y menos acertado que en otros “retratos”. En ese sentido de asesino sobrenatural y casi invencible tendremos otros ejemplos más antiguos, como “Clock Tower” o “Splatterhouse”.

Parece que sólo hablemos de la actual generación, pero nada más lejos del asunto. En el mismo “Baldur’s Gate II” (por poner un ejemplo) encontremos una misión en la que tendremos que hacer frente a los crímenes de un mago perturbado que necesita la piel de otras personas. No es la temática principal del juego, pero ahí está, como un recurso más en la ambientación.

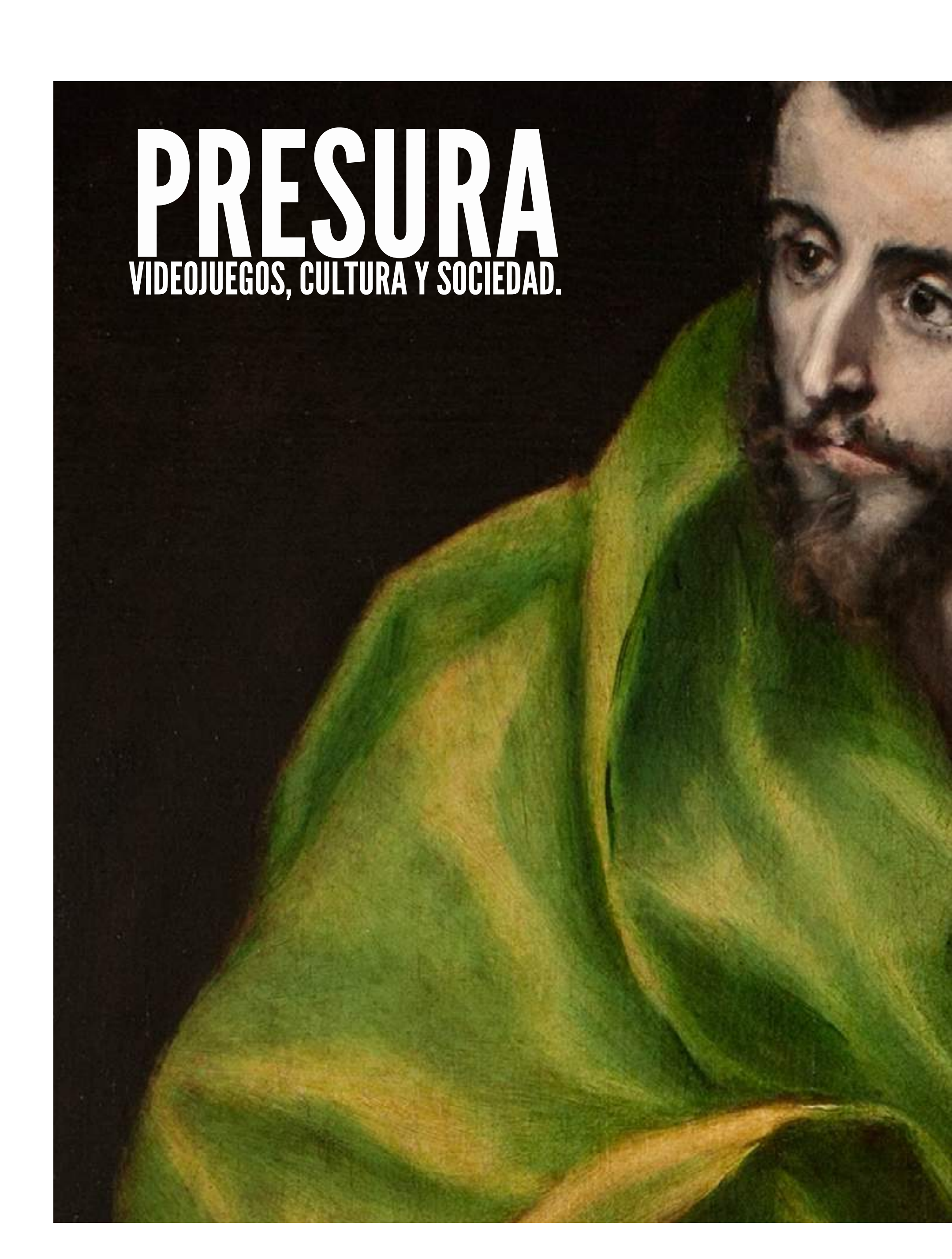
Muchas veces esto es lo que ha pasado: los asesinos en serie no eran más que un ingrediente en el plato, pero poco a poco van convirtiéndose en el plato principal de una generación que necesita ideas con urgencia. Por ver queda si terminarán como elemento con el que dar variedad o como un género propio. Y por ver queda también si la encarnación que irán tomando será una acertada y relacionada con la realidad, o irán convirtiéndose en hombres del saco. De momento no tenemos a nadie tan icónico como Hannibal, pero sí a todo un Asesino del Origami.

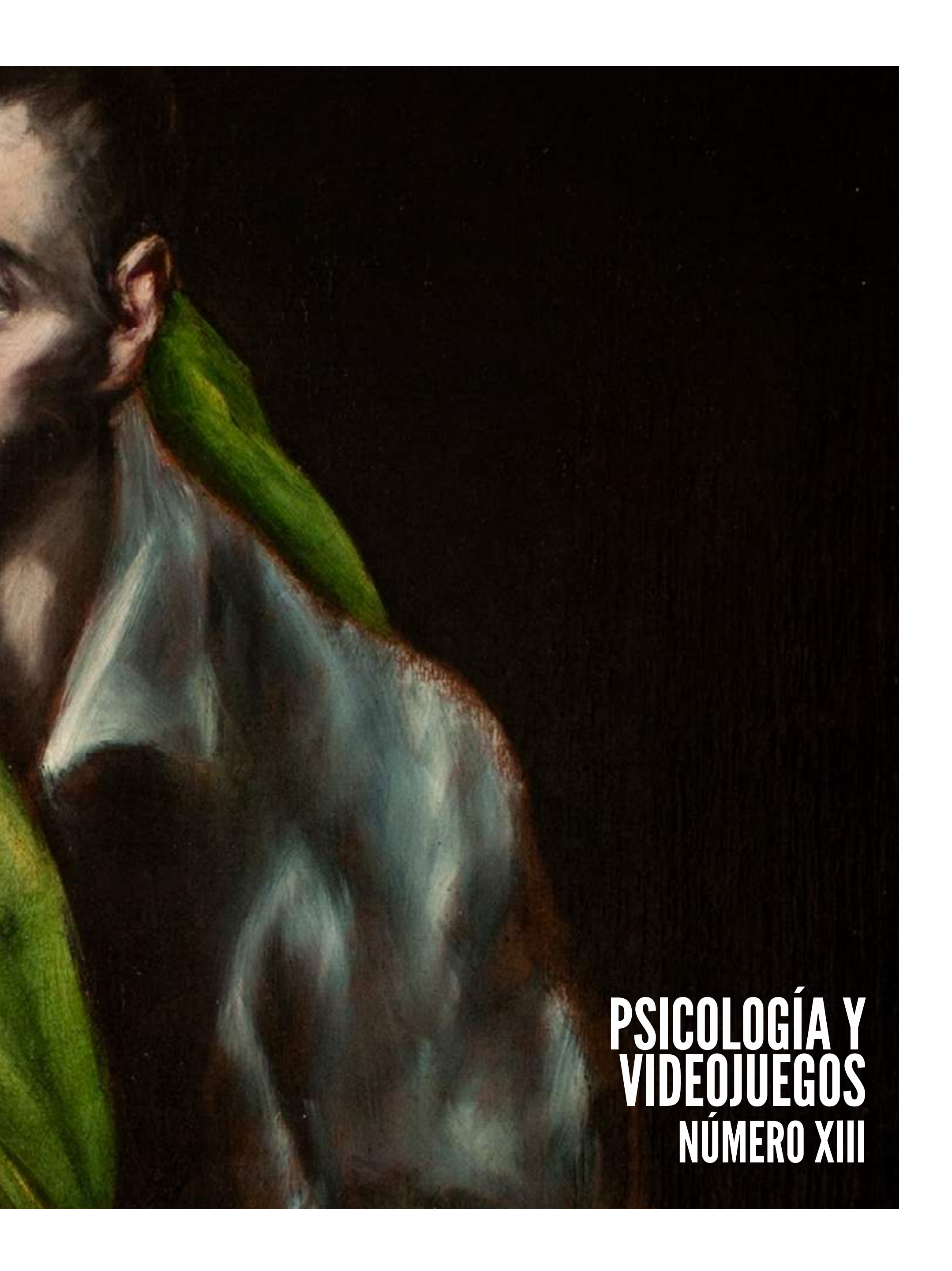
LOS ASESINOS EN SERIE NO ERAN MÁS QUE UN INGREDIENTE SECUNDARIO, PERO POCO A POCO SE HAN CONVERTIDO EN EL PLATO PRINCIPAL.



- Garrido, V. (2007), La mente criminal
- Garrido, V. (2004), El psicópata
- APA (2000) Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales (Texto Revisado)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Ted_Bundy


FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.


PSICOLOGÍA Y
VIDEOJUEGOS
NÚMERO XIII



"DMC: DEVIL MAY CRY"

Y SU IMPACTO EN LA COGNICIÓN HUMANA.

En este artículo se analizará el videojuego DmC: Devil May Cry (Capcom, 2013) a nivel cognitivo, hipotetizando sobre las posibles aplicaciones y beneficios cognitivos que el jugarlo aporta a la cognición humana.

SERGIO ALLOZA Y MARC X. COSTAL.

EL JUEGO RELATA LA HISTORIA DE DANTE Y SU LUCHA CONTRA MUNDUS, EL REY DEMONIO.

Todo esto siempre respaldado por gran cantidad de estudios relacionados con la Psicología y los Videojuegos, que pueden consultarse en el apartado correspondiente.

INTRODUCCIÓN.

Empezaremos, sin embargo, haciendo una pequeña descripción del videojuego en sí, por si algún lector no ha tenido la posibilidad de jugarlo. El juego relata la historia de Dante, un néfilim, y su lucha contra un gobierno liderado por Mundus, el rey demonio. En su épico periplo conoce a Vergil, su hermano y líder de la resistencia, y a Kat, una bruja humana, que le ayudarán en su lucha.

DmC es un videojuego de acción, catalogado dentro del género 'Slasher', con visión en tercera persona y una historia lineal (introducción, desarrollo y conclusión). Se trata de un juego dinámico con dos fases diferenciadas: una fase de exploración, en la cual el jugador tiene libertad para explorar el mapa y avanzar por los puntos de control; y una fase de combate, durante la cual el usuario deberá enfrentarse y derrotar a los enemigos que se interponen en su camino.

DESCRIPCIÓN.

El juego relata la historia de Dante, un néfilim, y su lucha contra un gobierno liderado por Mundus, el rey demonio. En su épico periplo conoce a Vergil, su hermano y líder de la resistencia, y a Kat, una bruja humana, que le ayudarán en su lucha.



HIPÓTESIS

"DmC" es un videojuego de acción, catalogado dentro del género 'Slasher', con visión en tercera persona y una historia lineal (introducción, desarrollo y conclusión). Se trata de un juego dinámico con dos fases diferenciadas: una fase de exploración, en la cual el jugador tiene libertad para explorar el mapa y avanzar por los puntos de control; y una fase de combate, durante la cual el usuario deberá enfrentarse y derrotar a los enemigos que se interponen en su camino.

COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS.

Nos vemos obligados a hablar sobre la relación entre videojuegos y violencia, ya que "DMC" posee gran cantidad de componentes violentos.



EL FÁCIL ACCESO A INTERNET HA EXPANDIDO LOS JUEGOS A UNA NUEVA REALIDAD

Un punto a favor de los videojuegos, es que a lo largo de la historia, como explica Ferguson (2010) el fácil acceso a internet ha expandido los juegos a una nueva realidad donde potenciar las interacciones sociales, pero dado que nuestro objeto de estudio, "Devil may Cry" ("DMC") no es online, no entraremos en detalles.

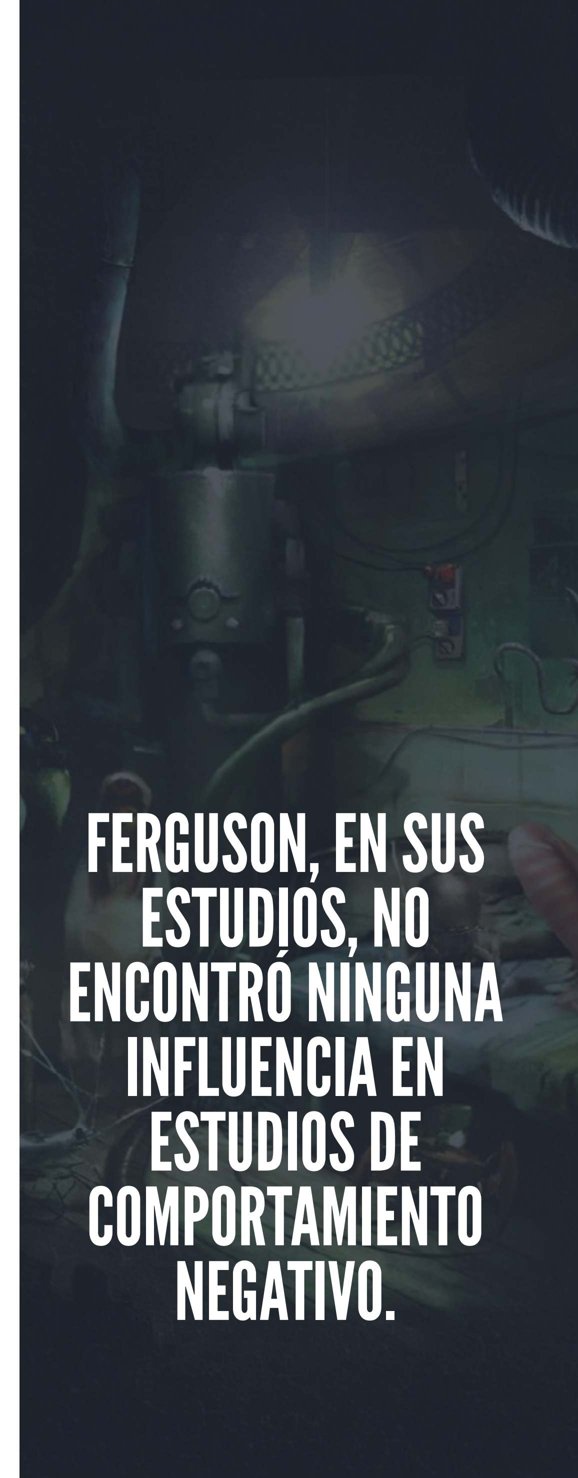
Una idea generalizada en la sociedad actual es que los videojuegos de acción violentos pueden e incluso aseguran que inducen comportamientos antisociales y violentos a los jugadores o "gamers". Llegados a este punto, profundizamos en la cantidad de bibliografía existente con ánimo de desmantelar el rumor y descubrir la verdad. Como ya insinuó Prensky en 2006, no hay suficiente evidencia empírica consistente como para culpar a los videojuegos de acción agresivos del mal comporta-

miento de algunos jugadores. De hecho, la mayoría de bibliografía encontrada habla sobre los intentos fallidos de los investigadores al intentar demostrar esta inexistente correlación, como por ejemplo en el estudio de Tear y Nielsen (2013), donde quisieron probar que el jugar a videojuegos violentos disminuye la conducta prosocial, entendida como un comportamiento social positivo. Para más información sobre la relación entre videojuegos y violencia, recomendamos la lectura de Alloza y Costal (2014).

Siguiendo la línea de investigación sobre esta relación, un meta-análisis expuesto por Ferguson (2007, citado en Ferguson, 2010) mostró que después de eliminar varios sesgos y fallos metodológicos de los estudios, los efectos de los videojuegos sobre la cognición visual (explicada más adelante) permanecían intactos, mientras que no se encontró ninguna influencia en estudios de comportamiento agresivo.

NIVEL DE PLACER.

A mayor dominio del manejo del juego, el jugador disfrutará más. Esta hipótesis establece la premisa de que al principio, a pesar de que las diferentes



A MAYOR DOMINIO DEL MANEJO DEL JUEGO, EL JUGADOR DISFRUTARÁ MÁS.



A MEDIDA QUE AVANZA EL JUEGO LA SENSACIÓN DE CONTROL QUE SIENTE EL JUGADOR AUMENTA DE MANERA PROPORCIONAL.

armas y variables se ven añadidas poco a poco, el jugador aún no está familiarizado con ellas, de manera que no disfruta totalmente de un buen manejo de sus herramientas. Sin embargo, bajo esta premisa se propone que a medida que avanza el juego, el dominio de las armas aumenta, así como la sensación de control que siente el jugador, aumentando de manera proporcional el disfrute subjetivo o nivel de "enjoyment", como bien argumentan Limperos et al. (2011).

CAPACIDAD DE LECTURA Y COMPRENSIÓN.

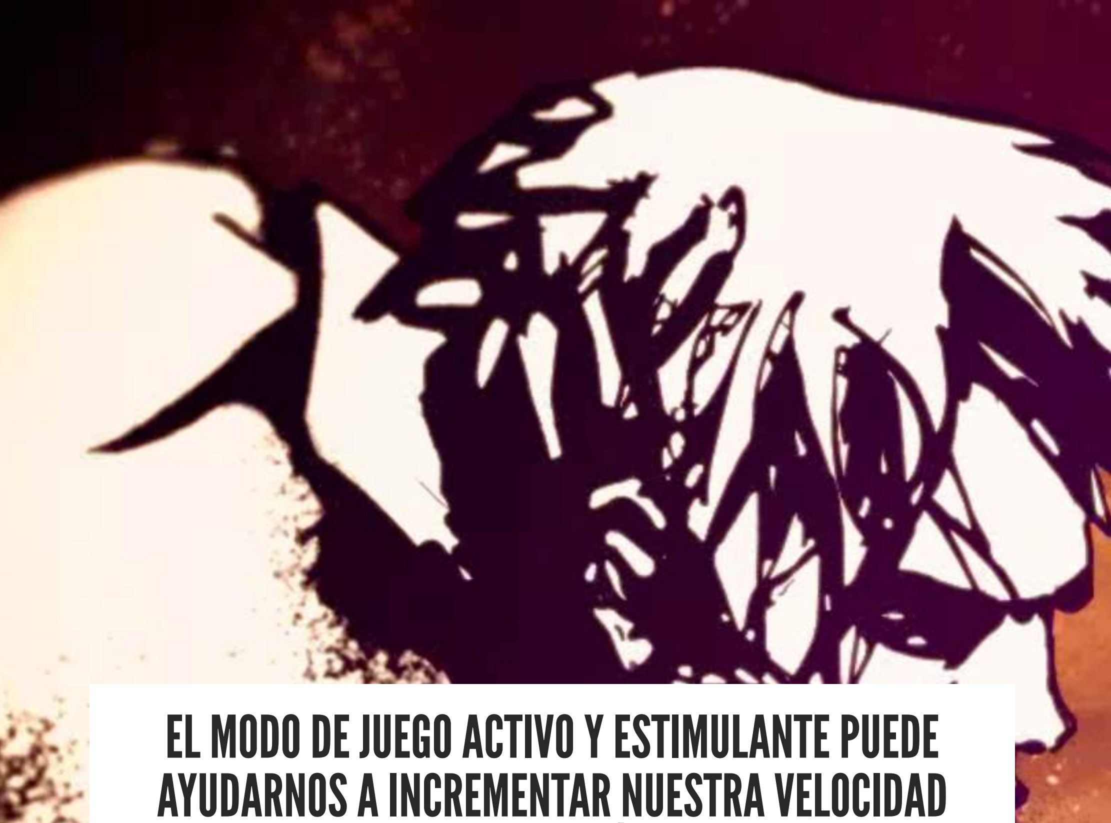
Si bien "DMC" no es un juego en el que se deba leer para avanzar, sí que es cierto que cuenta con la opción de subtítulos, la cual es totalmente recomendable por diversas razones. Primero, los textos de los videojuegos pueden ayudar a mejorar la capacidad lectora,

tanto la comprensión como la velocidad de lectura, del mismo modo que puede hacerlo un libro de lectura o un texto académico (Steinkuehler, 2011). De hecho, en ese mismo estudio, se evidencia que incluso estudiantes con niveles de lectura inferiores al promedio de su edad pueden leer y comprender casi perfectamente (entre el 94% y el 99% del escrito) textos de 6 a 8 cursos superiores al suyo si son de un tema que les interesa, en su caso, escritos del famoso "World of Warcraft". En otras palabras, parece que el interés en el contenido, sin importar la dificultad del texto, resulta en una mayor persistencia o motivación para leerlo, lo que conduce a un mejor rendimiento global (Moje, Overby, Tysvaer y Morris, 2008; citado en Steinkuehler, 2011).

Además, en "DMC" los subtítulos también son importantes a la hora de seguir el hilo argumental, pues se dan ocasiones en que la música del ambiente está demasiado alta, o la voz de algunos personajes está distorsionada por su condición demoníaca y no puede escucharse con claridad lo que dicen.



EL INTERÉS EN EL CONTENIDO RESULTA EN UNA MAYOR PERSISTENCIA PARA LEERLO, CONDUCIENDO A UN MEJOR RENDIMIENTO GLOBAL.



EL MODO DE JUEGO ACTIVO Y ESTIMULANTE PUEDE AYUDARNOS A INCREMENTAR NUESTRA VELOCIDAD DE REACCIÓN.

CAPACIDAD Y FUNCIONES COGNITIVAS.

El modo de juego, activo y continuamente estimulante tanto visualmente por los estímulos que se presentan en pantalla (enemigos, Dante, el entorno, luces, movimiento del entorno, etc.) y auditivamente, gracias a los efectos de sonido, voces y música, puede ayudarnos a incrementar nuestra velocidad de reacción, siendo indispensable en algunos momentos del juego, como a la hora de esquivar los ataques de los enemigos o adaptarse al entorno cambiante. A su vez, capacidades como la velocidad de procesamiento, atención, memoria y funciones ejecutivas también pueden ser influenciadas positivamente, veamos específicamente cómo.

EXISTE UNA ASOCIACIÓN ENTRE LA EXPERIENCIA CON VIDEOJUEGOS E INCREMENTOS DE LA MATERIA GRIS.

A nivel morfológico hay gran cantidad de estudios que demuestran el incremento volumétrico de ciertas áreas del cerebro que se encargan de algunas de las funciones anteriormente citadas. Por ejemplo, el estudio realizado por Kühn & Gallinat recientemente en el 2013, analizó los años de experiencia con videojuegos en una muestra de adultos, con las variaciones de tamaño de ciertas áreas, y encontraron una asociación positiva significativa entre la experiencia con videojuegos y incrementos de materia gris ("grey matter", GM) en las áreas parahipocampales bilaterales (córtex entorrinal) y occipital izquierda/parietal inferior, de igual manera que con el hipocampo. En concreto, según Junqué & Barroso (2009) estas áreas se ocupan (y por ello mejoran si se incrementa la GM) de funciones como la memoria a largo plazo (declarativa, no procedimental), tanto la consolidación como la evocación de los datos procesados. Por otra parte, las áreas occipitales y

LOS JUEGOS DE ACCIÓN INDUCEN CAMBIOS EN UNA SERIE DE HABILIDADES SENSORIALES, PERCEPTIVAS Y DE ATENCIÓN.

temporales se encargan de procesos visuoperceptivos. A su vez, estudios como el de Boot et al. (2008, citado en Latham et al., 2013) también encontraron que los jugadores habituales mostraban un mayor rendimiento que el grupo control en tareas de memoria visual a corto plazo.

Otros estudios que también aseguran que los juegos de acción inducen cambios en una serie de habilidades sensoriales, perceptivas y de atención que son importantes para muchas tareas en la cognición espacial, están recogidos en la revisión de Ian & Jing en el 2010. Exponen diferentes capacidades que se ven afectadas por los videojuegos, algunas de ellas son: sensibilidad al contraste, campo visual de atención, enumeración, seguimiento de objetos múltiples, coordinación visuomotora y velocidad y rotación mental, lo que demuestra que el aprendizaje se generaliza más allá de las actividades de capacitación en el juego. Concretamente, referente al proceso de coordinación oculomanual y tareas de rotación mental, Griffith et al. (1983, citado en Latham et

JUGAR A VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN PARECE MEJORAR LA VELOCIDAD DE CODIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN VISUAL.

al., 2013) comentan que los jugadores mostraban un mayor rendimiento en este tipo de tareas, independientemente de la intensidad con la que jugarán (horas por semana). Sin olvidar mencionar los estudios sobre velocidad de reacción ante un estímulo visual como los de Castel et al. en 2005 y Bialystok et al. en 2006 (ambos citados en Latham et al., 2013). Estos estudios encontraron tiempos de reacción más rápidos en jugadores expertos y en personas que no jugaban habitualmente, éstas últimas después de ser entrenadas con videojuegos. No por ello, los jugadores cometen más errores al responder más rápido que los no jugadores como exponen Dye et al. (2009) y su capacidad de inhibición de los estímulos distractores se mantenía alta, a diferencia de la de los jugadores no habituales, que decaía a lo largo del tiempo referente a tareas oculo-manuales (West, et al., 2013).

Jugar a videojuegos de acción parece mejorar la velocidad de codificación de la información visual en la memoria visual a corto plazo y la mejora no parece depender del tiempo dedicado a los videojuegos. Esto sugiere que la intensa acción de los videojuegos mejora el funcionamiento atencional básico y que esta mejora se generaliza a otras actividades (Wilms et al., 2013). Siguiendo con la atención, en el estudio de Colzato et al. en 2010, (citado en Latham et al., 2013) los jugadores expertos mostraron un menor coste en tareas de alternar la atención, cambiando al identificar señales locales



LOS JUGADORES UTILIZAN MAYORES RECURSOS ATENCIONALES.

y globales (es decir, que a los jugadores les costaba menos cambiar el foco de atención, siendo más eficaces). Dye et al. obtuvieron unos resultados coherentes con la propuesta de que los jugadores utilizan mayores recursos atencionales, permitiendo que (inevitablemente) dediquen más recursos de procesamiento de los flancos (Callejas et al., 2004; Dye et al., 2007; Fernandez-Duque & Posner, 1997; citados en Dye et al., 2009) y a tareas de orientación. Ambos conceptos son mejor explicados por la capacidad de la propagación de la atención a través de la escena visual. Una mejora en los procesos atencionales también permite un mejor focalización en el estímulo deseado, minimizando la interferencia de los estímulos en los flancos (Dye, et al., 2007, citado en Dye, et al. 2009).

SISTEMA VISUAL.

A continuación se recogerán numerosos estudios cuya materia principal es el sistema visual, se irán comentando algunas funciones y capacidades de éste y cómo se ven modificadas por la experiencia al jugar con videojuegos de acción.

Haciendo referencia a la capacidad de la atención, enlazamos este apartado con un estudio de Green & Bavelier (2003) que concluye que sólo 10 días de entrenamiento con videojuegos de acción (como el caso de "DMC") es suficiente para aumentar la capacidad atencional visual, su distribución espacial y su resolución temporal (esta última característica se verá ampliada en los siguientes párrafos)

Latham et al. (2013) comentan la sensibilidad al contraste, una propiedad fundamental de la visión. Como dicen los autores "se ha encontrado que la sensibilidad al contraste es superior en video-jugadores expertos. Contrastar la sensibilidad se refiere a la capacidad de un individuo para detectar pequeños incrementos en tonos de gris sobre un fondo uniforme, y al

CON DIEZ DÍAS DE ENTRENAMIENTO CON VIDEOJUEGOS DE ACCIÓN ES SUFICIENTE PARA AUMENTAR LA CAPACIDAD ATENCIONAL.

OTRA PROPIEDAD QUE SE VE FAVORECIDA POR LA EXPERIENCIA CON VIDEOJUEGOS ES EL CAMPO VISUAL.

igual que la agudeza visual, es un principal factor limitante en la determinación de la calidad de la vista" (Campbell, 1983; citado en Latham et al., 2013).

Otra propiedad que se ve favorecida por la experiencia con videojuegos es el campo visual. En un experimento de Buckley et al. en 2010 (citado en Latham et al., 2013) los resultados mostraron que los jugadores habituales tenían un campo visual tanto central como periférico más grande (50% y 15% respectivamente) que los no jugadores habituales.

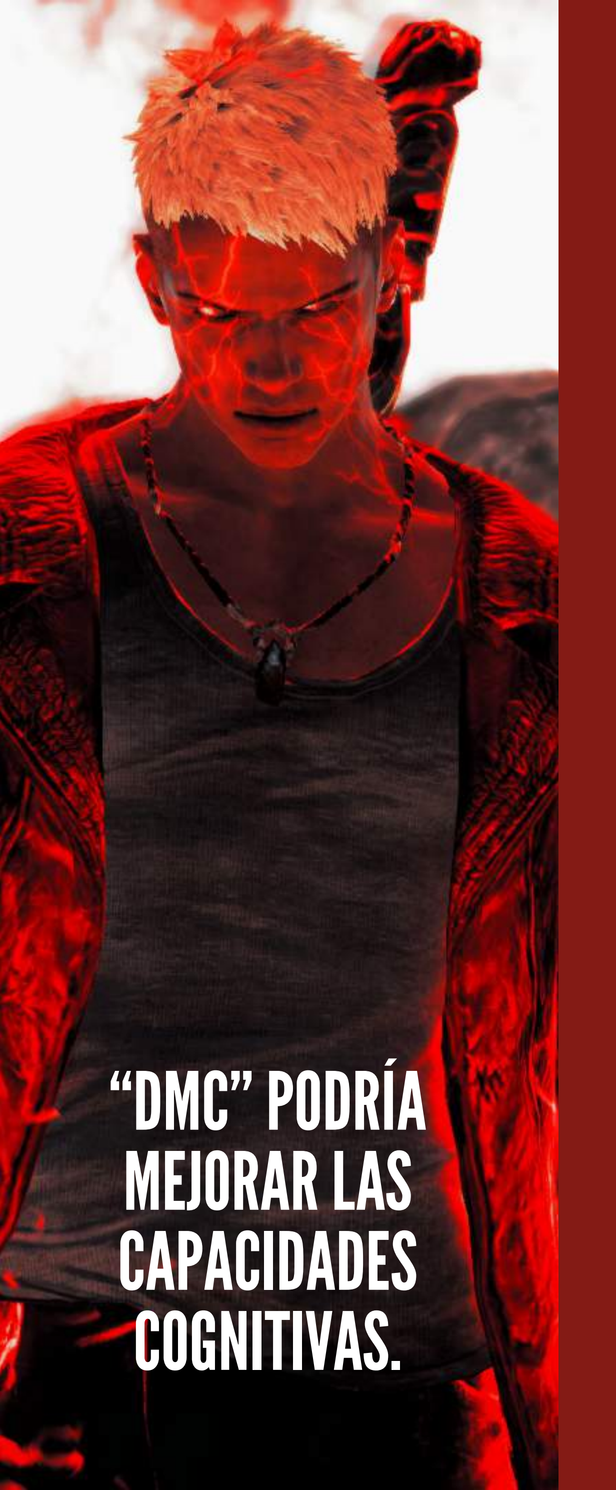
Posteriormente Sungur & Boduroglu (2012, citado en Latham et al., 2013) investigaron la resolución de representaciones visuales y el número de errores cometidos a la hora de identificar colores en las tareas de resolución visual. En sus resultados se mostraba más precisión y menos errores en los jugadores habituales respecto a los no jugadores, hecho del cual los autores concluyeron que la información visual se almacena a una resolución más alta por los jugadores expertos. Anteriormente, Green & Bavelier (2007) ya trabajaron con esta misma hipótesis y concluyeron que la resolución espacial visual mejoraba tanto central como periféricamente.

LA INFORMACIÓN VISUAL SE ALMACENA A UNA RESOLUCIÓN MÁS ALTA POR LOS JUGADORES EXPERTOS.

Existen muchos estudios que hablan sobre el incremento de la velocidad de procesamiento de la información visual sin falta de precisión en jugadores habituales, algunos ejemplos son, de nuevo, Castel et al. en 2005, Bialystok et al. en 2006 y Clark et al., 1987 (citados en Dye et al., 2009).

Por último, Green et al. (2010, citado en Latham et al., 2013) aportó pruebas convincentes de que los jugadores hacen un uso más eficiente de la evidencia sensorial a la hora de juzgar. Se vió que los jugadores acumulan e integran la información sensorial visual más rápido que los

LOS JUGADORES HACEN UN USO MÁS EFICIENTE DE LA EVIDENCIA SENSORIAL A LA HORA DE JUZGAR.



no jugadores habituales, permitiendo inferencias más rápidas.

Llegados a este punto, se plantea la cuestión de hasta qué punto los videojuegos y su influencia en las funciones y capacidades cognitivas podrían hacer retrasar el declive por edad (Boot et al., 2013) aunque de momento hay poca bibliografía que apoye esta hipótesis.

Se puede inferir pues, que "DMC" podría mejorar las capacidades cognitivas comentadas, ya que posee los elementos y mecánicas necesarios para ello.

IDENTIDAD DE JUGADOR.

Esta hipótesis establece que un jugador jugará de una manera determinada, diferente a otro jugador, por consecuencia de sus diferencias individuales (genética, ambiente, educación...). Esta hipótesis sería mucho más evidente en un juego donde uno mismo crease su propio avatar y pudiera personalizar su per-

UN JUGADOR JUGARÁ DE UNA MANERA DETERMINADA, DIFERENTE A OTRO JUGADOR, COMO CONSECUENCIA DE SUS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.







LA HIPÓTESIS DE LA IDENTIDAD DEL JUGADOR SERÍA MÁS EFICAZ EN UN JUEGO DONDE HAYA MÁS LIBERTAD DE ELECCIÓN.

sonaje. Lamentablemente, en "DMC" no se contempla esta opción, ya que solo existe un personaje principal.

Sin embargo, existen diferentes armas y estrategias a la hora de luchar y acabar con los enemigos, de manera que un jugador pueda preferir la Espada y otro la Guadaña, lo que pasaría a formar parte de su identidad como jugador. Además, el juego ofrece la posibilidad de convertirse en otro tipo de jugador al habitual. Pongamos el caso de que a una persona le gustan mucho las espadas y se crea una identidad en el que Dante sólo maneja la Espada. Al tener las distintas posibilidades a su alcance, ese jugador siempre podrá probar de utilizar otro tipo de arma, de manera que se pueda convertir en otro tipo de jugador, más agresivo o más defensivo, con posibilidad de masterizar todos los dominios (Gee, 2005).

LA EXPERIENCIA DE JUGAR A ESTE VIDEOJUEGO PUEDE SER FAVORABLE A LA HORA DE MEJORAR LA TOMA DE DECISIONES.

GESTIÓN EFICAZ DE RECURSOS.

Una hipótesis propia es que las armas también pueden servir para aprender a usar eficazmente los recursos a nuestro alcance. El juego cuenta con cinco armas cuerpo a cuerpo (Espada, Hacha, Guadaña, Guanteletes y Shurikens) y tres de fuego (Pistolas Gemelas, Escopeta y Lanzagranadas), lo que significa que tenemos gran cantidad de recursos a nuestro alcance a la hora de eliminar a nuestros enemigos. Los contrincantes que van apareciendo durante el juego son más débiles a un tipo de arma que a otro, por lo que el uso eficaz de nuestros medios de combate es muy importante a la hora de avanzar en el juego.

Esta misma idea puede extrapolarse a las habilidades de desplazamiento de Dante, los combos con una única arma, o los combos en que se combinan diferentes instrumentos de combate. La experiencia de jugar a este videojuego puede ser favorable a la hora de mejorar la toma de decisiones o juzgar qué recursos son más eficaces en función de la situación frente a la que nos encontramos.

PRÁCTICA REFLEXIVA Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

En este videojuego también se potencia el ciclo conocido como 'Práctica reflexiva' (Gee, 2004) tanto en las fases de exploración como en las de combate. Este proceso básico para el pensamiento científico, consta de 4 pasos, que son los siguientes:



EN "DMC" TAMBIÉN SE POTENCIA EL CICLO CONOCIDO COMO "PRÁCTICA REFLEXIVA", QUE CONSTA DE CUATRO PASOS.

1. Probar el mundo virtual (examinar el ambiente, estímulo recibido como input del juego).
2. Formarse una hipótesis (se crean modelos mentales explicativos del entorno como consecuencia de examinarlo).
3. Volver a comprobar el mundo teniendo en cuenta la hipótesis, lo que genera un output (una acción).
4. Retroalimentación como consecuencia de la acción llevada a cabo, lo que refuerza positiva o negativamente la hipótesis anteriormente planteada. Si la hipótesis es rechazada, se formula una nueva hipótesis y se prueba. Así, hasta que la hipótesis es finalmente aceptada, lo que implica avanzar en el juego.

En las fases de exploración, este ciclo se puede ejemplifi-



PROBAR EL MUNDO VIRUTAL, FORMARSE UNA HIPÓTESIS, VOLVER A COMPROBAR EL MUNDO Y RETROALIMENTARSE.

car en los vacíos. Primero, examinas el vacío que debes superar. Entonces te formas una hipótesis de cómo superarlo, por ejemplo, con un salto. Una vez planificado, se lleva a cabo una acción para comprobar la hipótesis, en este caso, saltar para salvar el vacío. En caso de no conseguirlo, se busca una nueva manera de hacerlo (nueva hipótesis, que podría ser un doble salto). En caso de conseguirlo, puedes seguir avanzando en el juego.

En los combates, especialmente en las "Boss Battles", este proceso se produce de manera similar al explicado en el parágrafo anterior, pero con la diferencia fundamental de que se dispone de un tiempo notablemente menor para ejecutarlo. Inicialmente se examina al enemigo y se formula una hipótesis de sus posibles debilidades. A continuación, se ataca al enemigo en cuestión con un arma acorde a esas debilidades inferidas

y se observa el resultado. Si no se consigue ningún efecto, se busca otra manera de dañarlo (nueva hipótesis) hasta que se encuentre alguna sea efectiva. Este proceso es especialmente útil a la hora de descubrir las estrategias subyacentes a los enemigos, sean enemigos regulares, enemigos o Bosses.

También encontramos este proceso en el caso de la resolución de problemas (situaciones puzle). Primero se examina el rompecabezas, valorando las distintas hipótesis de cómo resolverlo, y luego se van probando hasta que alguna funcione. La gran diferencia reside en la dificultad de probar las hipótesis, puesto que conlleva más acciones. Aquí podemos referirnos al puzle con el que Dante se encuentra en uno de los capítulos finales de la historia, en el que hay que alinear cuatro símbolos con sus respectivos generadores de energía para poder abrir la puerta que nos llevará al final de la misión.

Este tipo de situaciones implican que el jugador usará la información de la que dispone para poder llegar a solucionar el problema, sea cual sea, aunque al rompecabezas le preceda una frustración placentera, concepto conocido como "Pleasantly frustrating" (Gee, 2005).

La frustración placentera es un concepto que se refiere a que el jugador, mientras está resolviendo un problema, se siente frustrado por no poder encontrar la solución en el primer intento. Sin embargo, esta frustración no causa estrés, sino placer, ya que en la mente del jugador existe la seguridad de que acabará teniendo éxito resolviendo el problema en cuestión.

Enlazado con el concepto de práctica reflexiva, a través de rechazar y aprobar diferentes hipótesis, el jugador establece en su cabeza un modelo mental sobre cómo funcionan e interactúan las variables del juego.

LA FRUSTACIÓN PLACENTERA ES UN CONCEPTO QUE EL JUGADOR TAMBIÉN EXPERIMENTARÁ DURANTE SU PARTIDA A "DMC".



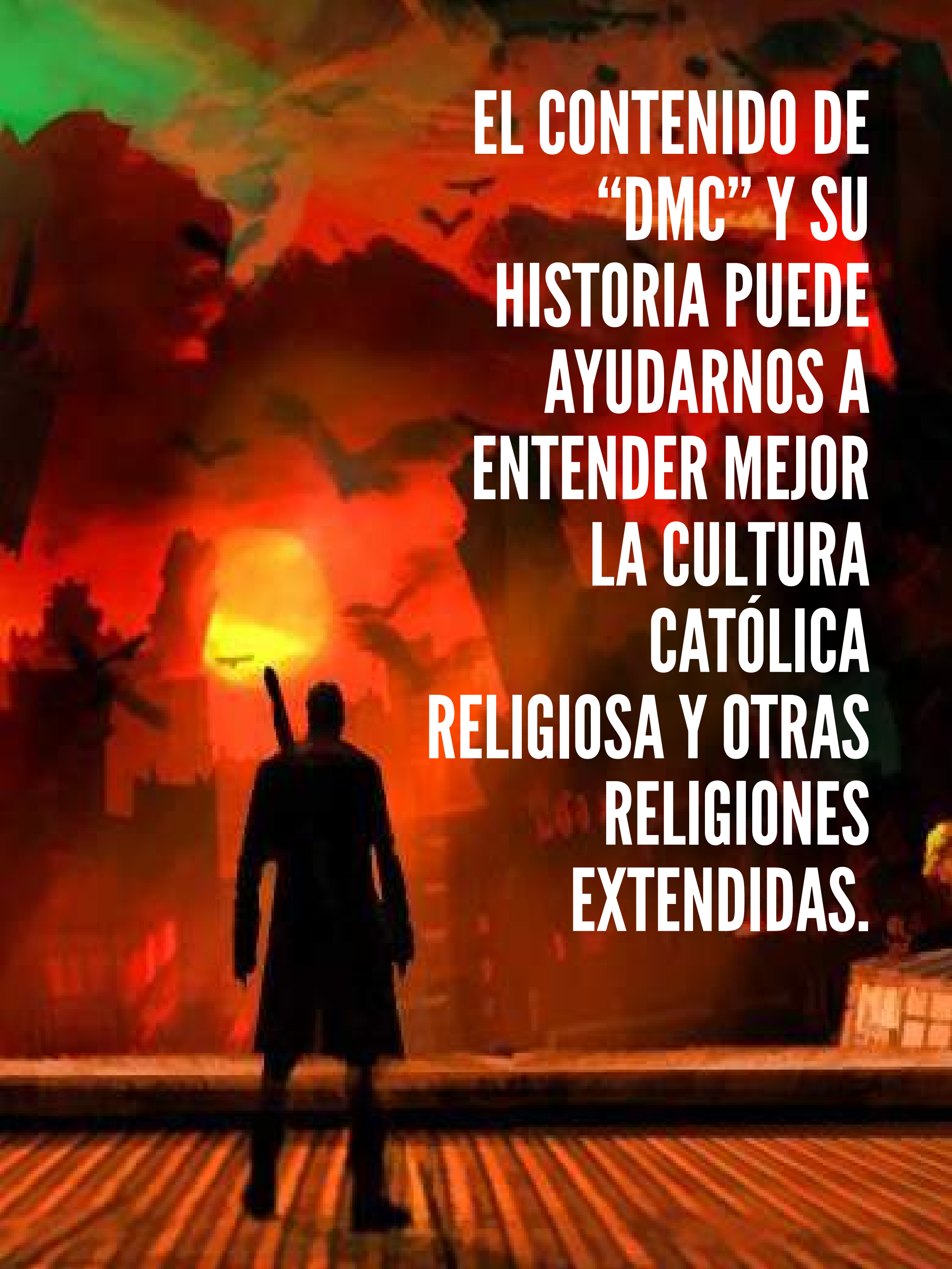
“SYSTEM THINKING”

ESTE FENÓMENO NOS AYUDARÁ A CONOCER PROFUNDAMENTE LOS DIFERENTES ELEMENTOS DEL JUEGO.

Este fenómeno, conocido como “System thinking” (Gee, 2005), ayuda profundamente a conocer mejor los diferentes elementos que componen una realidad, en este caso, el videojuego “Devil may Cry”.

CONOCIMIENTO CRISTALIZADO.

El contenido de la historia del juego puede ayudarnos a entender mejor o introducirnos los conceptos de ángel, demonio y néfilim (híbrido entre ángel y demonio) de la cultura católica religiosa y otras religiones extendidas. En este apartado también entra en jue-


EL CONTENIDO DE
“DMC” Y SU
HISTORIA PUEDE
AYUDARNOS A
ENTENDER MEJOR
LA CULTURA
CATÓLICA
RELIGIOSA Y OTRAS
RELIGIONES
EXTENDIDAS.



LAS TIENDAS EN LOS VIDEOJUEGOS AYUDA A ENTENDER CONCEPTOS ECONÓMICOS AVANZADOS.

go el principio de Gee (2005) "meaning as action", principio que se basa en que para entender un concepto no basta sólo con palabras que expliquen el concepto en sí, sino que se puede entender mejor y más profundamente si al concepto se le asocia una acción o imagen. De esta manera, en "DMC" se muestra gran cantidad de contenidos para ayudar a entender los conceptos religiosos anteriormente comentados, así como su relación.

"DMC" también cuenta con una tienda en la que podremos desbloquear objetos y mejoras que nos ayuden a la hora de avanzar en el juego. Prensky (2006) ya habló de este tema en uno de los capítulos de su libro, en que entrevistó a un niño de 10 años que decía haber "despedido a un amigo" en el juego "RuneScape". Este chico conocía una gran cantidad de conceptos económicos avanzados (tales como valor añadido, oferta y demanda o distribución de tareas, entre

LOS MODELOS CULTURALES SON GUIONES, PRINCIPIOS O METÁFORAS QUE CAPTAN LO QUE PARA UN GRUPO DETERMINADO ES NORMAL O TÍPICO.

otros) pero sin conocer su nomenclatura. Es decir, entendía el concepto, pero sin ponerle nombre. Algo parecido, aunque a un nivel mucho más básico, ocurre en "DMC". La tienda que se muestra en este videojuego es mucho más simple, pero puede ayudar a comprender conceptos básicos como el de compra, venda y ahorro, incluso el de exclusividad.

MODELO CULTURAL (GEE, 2004).

Los modelos culturales son imágenes, guiones, principios o metáforas que captan lo que para un grupo determinado es normal o típico. En "DMC", encontramos un tipo de modelo general, que para Gee es un modelo cultural compartido por la mayoría de personas (por ejemplo, hacer el bien o que matar es malo). En concreto, en "Devil may Cry" se expresan los valores de amistad (entre Dante y Vergil, su hermano, a la mitad del juego), de sacrificio (el que hace Kat por su organización), el de defender a los más débiles (ejemplificado al final, cuando Dante lucha contra Vergil para proteger la libertad de la humanidad) o el de ayuda mutua (Dante y Phineas, un extraño demonio). Otro modelo cultural específico a la religión, es la creencia de que los demonios son enemigos de la humanidad.

EXISTEN SITUACIONES EN LOS QUE APARECEN MENSAJES OCULTOS.

Otra hipótesis es la de que el devenir del juego puede inducir a un pensamiento antisistema, o pensamiento crítico, debido a que durante el juego luchas contra un gobierno corrupto que controla a las masas mediante los medios de comunicación y grandes multinacionales (bebida Virility). Además, existen situaciones en que aparecen mensajes ocultos en los carteles publicitarios (como 'Spend money' o 'Glottony is good'). Estos mensajes, que siempre aparecen en el Limbo, podría entenderse como una crítica a la sociedad actual, en que importa más el dinero o el negocio que el individuo (se trata de un hecho bastante recurrente).



OTRA HIPÓTESIS ES LA DE QUE EL DEVENIR DEL JUEGO PUEDE INDUCIR A UN PENSAMIENTO ANTISISTEMA O CRÍTICO.

CONCLUSIONES.

A lo largo del documento se han presentado diferentes hipótesis con su respectiva bibliografía. Como conclusión, destacamos algunas de las capacidades que pueden ser mejoradas al jugar a "DMC".

A nivel cognitivo, prevalece un aumento cualitativo y cuantitativo en el sistema visual, con aumento en las características de sensibilidad al contraste, campo visual, resolución visual, velocidad de procesamiento de la información visual y optimiza el uso de la evidencia sensorial.

Otras capacidades que se ven favorecidas son la memoria visual a corto plazo, la memoria a largo plazo (declarativa), los procesos visuoperceptivos, la coordinación oculomanual (e inhibición de estímulos distractores), la rotación mental, la velocidad de reacción y el funcionamiento atencional básico y su propagación, aumentando así la capacidad de cambio del foco atención sin producir más errores y tareas de orientación.

A NIVEL COGNITIVO, PREVALECE UN AUMENTO CUALITATIVO Y CUANTITATIVO EN EL SISTEMA VISUAL.

No olvidemos mencionar el uso y mejora de la práctica reflexiva, procesamiento básico para el pensamiento científico, crucial para cualquier tipo de aprendizaje. Además de ayudarnos o facilitar la comprensión de conceptos religiosos como ángel, demonio, y néfilim, así como las relaciones que mantienen y los ideales de cada uno.

Para futuras líneas de investigación, explicitamos tres hipótesis en base a otros estudios. Primero, referente a la mejora de la capacidad de lectura y comprensión, existen estudios que apoyan esta correlación para textos referentes a videojuegos o, en su defecto, videojuegos en que se deba leer para avanzar (RPG por ejemplo). Sin embargo, no se especifica que eso mismo ocurra con los subtítulos (la más relevante fuente de lectura de "DMC"), lo que sería interesante investigar en un futuro. En se-

FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN RECORRERÁN TRES LÍNEAS, LA MEJORA EN LA CAPACIDAD DE LECTURA, EN LA OPTIMIZACIÓN EN EL USO DE RECURSOS Y EN LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS ECONÓMICOS AVANZADOS.

AMISTAD Y SACRIFICIO, DOS VALORES ASOCIADOS AL MODELO CULTURAL DE “DMC”.

gundo lugar, la hipótesis sobre la optimización del uso de recursos, sería otro atrayente objeto de estudio. Para acabar, la información obtenida desde Prensky (2006), en referencia a los conceptos económicos básicos, establece una nueva hipótesis respecto a la tienda de “DMC” digna de ser atendida.

Por último, destacar la adquisición y refuerzo de los valores asociados al modelo cultural de “Devil may Cry”, como amistad y sacrificio, así como una identidad vinculada al jugador creada a partir de la experiencia con el videojuego.


FIN

BIBLIOGRAFÍA:

- Alloza, S. & Costal, M.X. (2014). Violencia y Videojuegos. Recuperado de Akihabara Blues el dia 17/02/2016: http://akihabarablues.com/violencia-y-videojuegos/

- Bialystok, E. (2006). Effect of bilingualism and compute video game experience on the SimonTask. Can. J. Exp.Psychol. Vol. 60, 68–79.

- Boot, W. R., Champion, M., Blakely, D. P., Wright, T., Souders, D. J. & Charness, N. (2013). Video games as a means to reduce age-related cognitive decline: attitudes, compliance, and effectiveness. Frontiers in psychology. Vol. 4 (31), 1-9.

- Boot, W. R., Kramer, A. F., Simons, D. J., Fabiani, M. & Gratton, G. (2008). The effects of video game playing on attention, memory and executive control. ActaPsychol. Vol. 129, 387–398.

- Buckley, D., Codina, C., Bhardwaj, P. & Pascalis, O. (2010). Action video game players and deaf observers have larger Goldmann visual fields. VisionRes. Vol. 50, 548–556.

- Callejas, A., Lupianez. J. & Tudela, P. (2004). The three attentional networks: On their independence and interactions. Brain & Cognition. Vol. 54 (3), 225–227.

- Campbell, F. W. (1983). Why do we measure contrast sensitivity?. Behav.BrainRes. Vol.10, 87–97.

- Castel , A. D., Pratt, J. & Drummond, E. (2005). The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search. ActaPsychol. Vol. 119, 217–230.

- Clark, J. E., Lanphear, A. K. & Riddick, C. C. (1987). The effects of video game playing on the response selection processing of elderly adults. Journal of Gerontology. Vol. 42 (1), 82–85.

- Colzato, L. S., Van Leeuwen, P. J. A., Van den Wildenberg, W. & Hommel, B. (2010). DOOM'd to switch: Superior

cognitive flexibility in players of first person shooter games. Front.Psychol. Vol. 1:8.

- Dye, M. W. G., Baril, D. E. & Bavelier, D. (2007). Which aspects of visual attention are changed by deafness? The case of the Attentional Network Test. Neuropsychologia. Vol. 45, 1801–1811.

- Dye, M. W. G., Green, C. S. & Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. Neuropsychologia. Vol. 47 (8-9), 1780–1789.

- Ferguson, C. J. (2007). Evidence for publication bias in video game violence effects literature: A meta-analytic review. Aggression and Violent Behavior. Vol. 12, 470–482.

- Ferguson, C. J. (2010). Blazing Angels or Resident Evil? Can Violent Video Games Be a Force for Good?. Review of General Psychology. APA. Vol. 14 (2), 68–81.

- Fernandez-Duque, D. & Posner, M. (1997). Relating the mechanisms of orienting and alerting. Neuropsychologia. Vol. 35 (4), 477–486.

- Gee, J. P. (2004). Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Archidona: Aljibe.

- Gee, J. P. (2005). Learning by Design: good video games as learning machines. E-Learning, Vol. 2 (1), 5-16.

- Green, C. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. Nature. Vol. 423, 534-537.

- Green, C. S. & Bavelier, D. (2007). Action-video-game experience alters the spatial resolution of vision. Psychol Sci. Vol. 18 (1), 88-94.

- Green, C. S., Pouget, A. & Bavelier, D. (2010). Improved probabilistic inference, as a general learning mechanism with action video games. Curr. Biol. Vol. 20, 1573–1579.

- Griffith, J. L., Voloschin, P. ,Gibb, G. D. &Bailey, J. R.

BIBLIOGRAFÍA:

(1983). Differences in eye-hand motor coordination of video-game users and non-users. Percept.Mot.Skills, Vol. 57, 155–158.

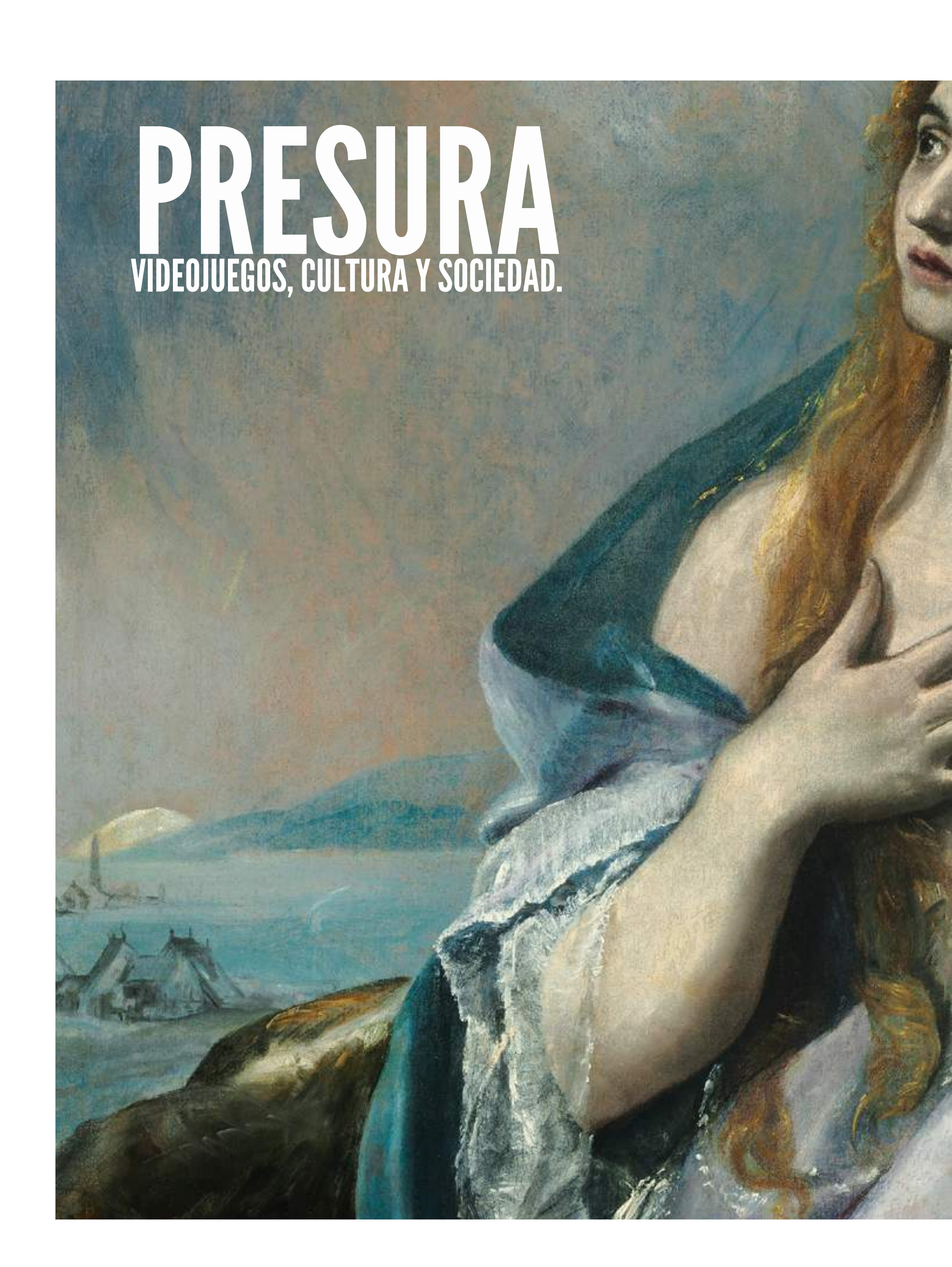
- Ian, S. & Jing, F. (2010). Video games and spatial cognition. Review of General Psychology, Vol. 14 (2), 92-104.
- Junqué, C. & Barroso, J. (2009). Manual de neuropsicología. Madrid: Síntesis.
- Kühn, S. & Gallinat, J. (2013). Amount of lifetime video gaming is positively associated with entorhinal, hippocampal ad occipital volume. Molecular Psychiatry, 1-6.
- Latham, J. A., Patston, M. L. & Tippett, J. L. (2013). The virtual brain: 30 years of video-game play and cognitive abilities. Frontiers in psychology, Vol. 4:629.
- Limperos, A. M., Schmierbach, M. G., Kegerise, A. D. & Dardis, F. E. (2011). Gaming across different consoles: exploring the influence of control scheme on game-player enjoyment. Cyberpsychology, behavior and social networking, Vol. 14 (6), 34.
- Moje, E.B., Overby, M., Tysvaer, N., & Morris, K. (2008). The complex world of adolescent literacy: Myths, motivations and mysteries. Harvard Educational Review, 78 (1), 107-154.
- Prensky, M. (2006). "Don´t bother me mom- I´m learning". How computer and video games are preparing your kids for 21st century success- and how you can help!. St. Paul: Paragon House.
- Steinkuehler, C. (2011). The Mismeasure of Boys: Reading and Online Video games (WCER Working Paper No. 2011-3). Retrieved form University of Wisconsin-Madison, Wisconsin Center for Educational Research website: http://www.wcer.wisc.edu/publications/workingPapers/papers.php
- Sungur, H. & Boduroglu, A. (2012). Action video game players form more detailed

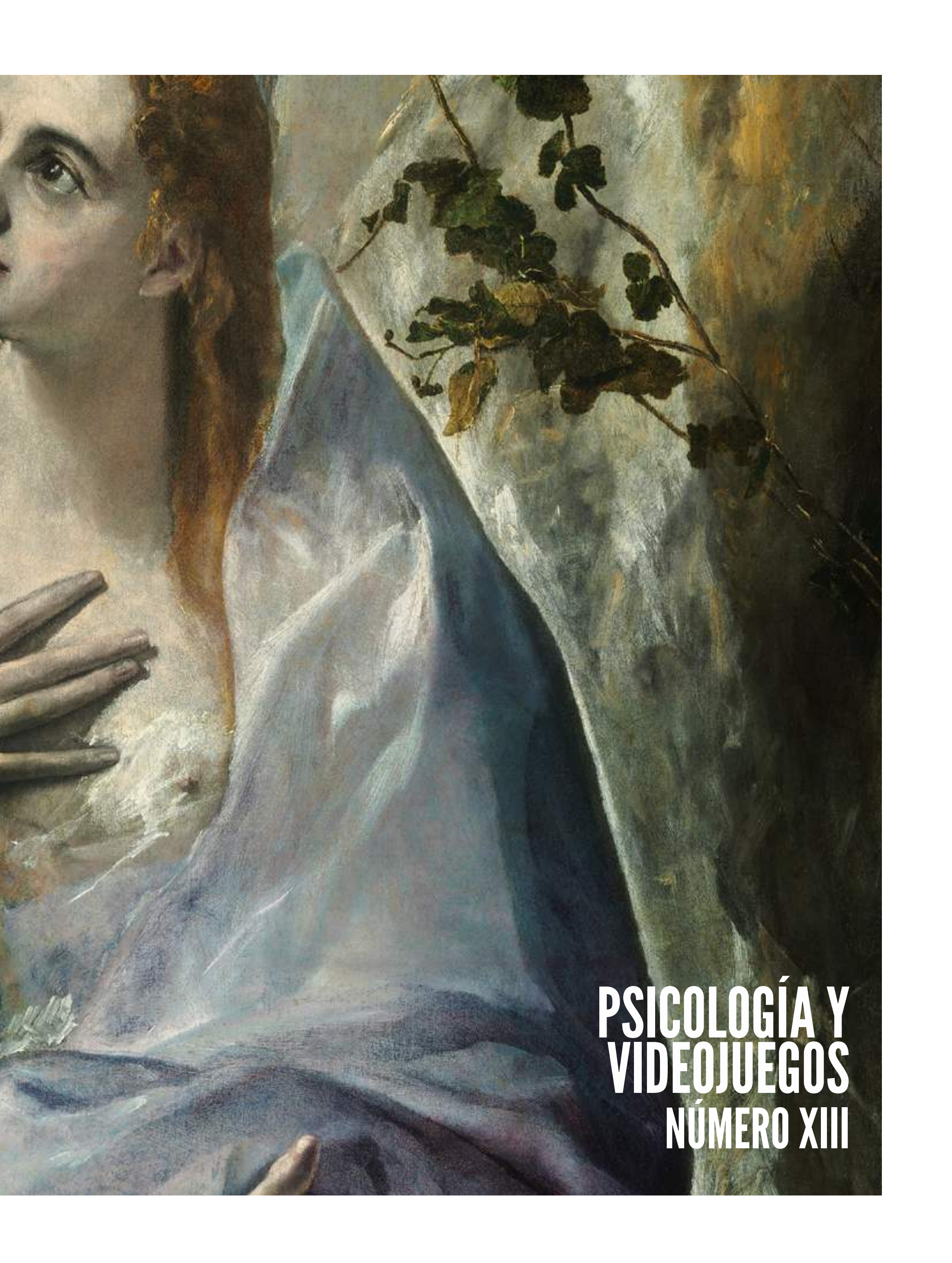
representation of objects. ActaPsychol. Vol. 139, 327–334.

- Tear, M. J. & Nielsen, M. (2013). Failure to demonstrate that playing violent video games diminishes prosocial behavior. PLOS ONE. Vol. 8 (7), 1-7.

- West, G. L., Al-Aidroos, N. & Pratt, J. (2013). Action video game experience affects oculomotor performance. Acta Psychologica. Vol. 142, 38–42.

- Wilms, I. L., Petersen, A. & Vangkilde, S. (2013). Intensive video gaming improves encoding speed to visual short-term memory in young male adults. Acta Psychol (Amst), Vol. 142 (1), 108-18.


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.


PSICOLOGÍA Y
VIDEOJUEGOS
NÚMERO XIII

CAJÓN DE SASTRE.



EL ETERNO PASILLO.

La puerta se cierra detrás de nosotros. Delante, la inmensa oscuridad y un extraño olor a cerrado y a rancio.

CARLOS GÓMEZ GURPEGUI.

UN RELÁMPAGO REVELA EL TERROR QUE NOS AGUARDA MÁS ALLÁ.

Entrecerramos los ojos tratando de distinguir algo en la negrura. Un ligero humo que nos pica en las fosas nasales nos hace lagrimear un poco mientras avanzamos lentamente. Un flash, o quizás un lejano relámpago, rompe el muro de oscuridad por el que avanzamos pero revela el terror que nos aguarda más allá. Una figura, inmensa y recortada contra el vacío, nos aguarda al otro lado. El destello termina y de nuevo queda la voraz noche. Avanzamos lentamente, ya que la vuelta atrás no es una opción, y un nuevo fogonazo revela la ausencia de la figura. Miramos alrededor pero el humo nos impide ver nada. Sabemos lo que nos espera al otro lado del estrecho dintel que entrevemos en la negrura. Hay alguién ahí esperándonos. Alguien se oculta en las sombras y estamos indefensos. La puerta está cerrada y no hay marcha atrás, por lo que encadenamos un paso detrás de otro.

Un nuevo fogonazo nos muestra el interior de la habitación en la que entramos y desvela una puerta al otro lado. Escrita con letras blancas sobre fondo verde encontramos la palabra que puede salvarnos: SALIDA. De nuevo a oscuras avanzamos lentamente sintiendo ya sobre nuestras cabezas el golpe demoledor que puede terminar con nosotros. Cuando apenas unos metros nos separan de la puerta de salida escuchamos un estrépito a nuestras espaldas. Unas luces de estroboscópicas de colores chillones nos ciegan momentáneamente mientras la inmensa figura se acerca dando zancadas hacia nosotros. Levanta con decisión su sierra mecánica sobre la cabeza y grita algún improperio que no alcanzamos a oír bien mientras corremos hacia la salvación. Tropezamos pero seguimos avanzando sin dejar de escuchar el rugido de la motosierra a nuestras espaldas. Apretamos

¿QUIÉN NO SE HA GASTADO UN PUÑADO DE MONEDAS EN UNA DE ESTAS ATRACCIONES?

con decisión el pulsador de la puerta y un potente rayo de luz solar nos ciega. Los gritos y el rugir de la hoja dentada dan paso rápidamente a una tonada hortera que se ve cortada continuamente por una desagradable bocina. El rancio olor del humo ha dado paso al dulzón sabor del algodón de azúcar y a sudor.

¿Quién no se ha gastado un puñado de monedas en una de estas atracciones? Lugares comúnmente situados en las calles exteriores de las ferias y que tienden a agruparse seguidas unas de las otras como un pequeño supermercado del terror facilón. La Casa del Terror, La Mansión del Terror, El Templo del Terror o el más castizo Pasaje del Terror son algunos de los nombres que suelen recibir estas atracciones. En algunas de ellas caminaremos nosotros mismos mientras pasamos de habitación en habitación haciendo frente a los actores que encarnan a nuestras peores pesadillas. En otras subiremos en un pequeño vagón que se desplaza por el recorrido repleto de "animatrónics" o actores. Muchas son bastante cutres, simples reclamos para los muchachos que quieren mostrar su hombría o para parejas que buscan el susto fácil para atreverse a dar el primer achuchón de las fiestas. No obstante otras son verdaderos templos del terror y lugares terroríficos, atracciones no aptas para cardíacos ni para los más sensibles.

LA CASA DEL TERROR, LA MANSIÓN DEL TERROR, EL TEMPLO DEL TERROR, ETC.

Lo que es seguro es que todas ellas, bien por el reflejo de nuestros miedos que suponen, por las emociones que acumulan o por su simple apariencia exterior, provocan cierto respeto en muchas personas.

TODAS ELLAS, BIEN POR EL REFLEJO DE NUESTRO MIEDOS, POR LAS EMOCIONES QUE ACUMULAN O POR SU SIMPLE APARENCIA, PROVOCAN CIERTO RESPESTO.

STEPHEN KING LES DEDICA SU NOVELA "JOYLAND" JUGANDO CON LA POSIBILIDAD DE QUE UNA DE ESTAS ATRACCIONES ESTÉ ENCANTADA.

Stephen King les dedica su novela "Joyland" jugando con la posibilidad de que una de estas atracciones esté encantada. ¿Quién no se ha asustado un poco al mirar de refilón los explícitos dibujos que decoraban sus paredes siendo un crío? ¿Qué joven no ha sentido cierta mezcla entre terror y excitación ante los dibujos de chicas y chicos semi-desnudos sufriendo todo tipo de torturas y terrores?

La experiencia anteriormente narrada podría pertenecer perfectamente a un videojuego. En lugar de terminar con una salida al exterior, al mundo real, podemos terminar con un menú de pausa y la opción de salir del juego. Ambos elementos, el videojuego y la casa del terror, al igual que el cine, el teatro o la música pertenecen al mundo del entretenimiento. El videojuego de terror puede encontrar en la casa del terror a un homólogo o pariente lejano del que aprender y al que mirar a la hora de aterrorizar a su audiencia.

A la hora de referirnos a las casa del terror lo haremos como un todo que recoge en sí mismo la más de una docena

CARRERA PLANTEA QUE EL PRINCIPAL ATRACTIVO DE ESTAS ATRACCIONES ES SENTIR EN SUS CARNES EL TERROR.

de diferentes atracciones que se pueden englobar dentro del mismo. Miguel Carrera Garrido recoge en su artículo “Teatralidad y elementos fantásticos en la casa del terror” hasta catorce variantes del término pero que todas ellas comparten “la voluntad de atemorizar a un público físicamente implicado en el «show»” (Carrera, 2014, p.136).

Carrera (2014) plantea en su artículo que uno de los principales atractivos de este tipo de atracciones (valga la redundancia) es que su audiencia/participante siente en sus carnes el terror no por delegación, como sucede en el cine, sino que se encuentra a medio camino entre la delegación y el terror real que descarta como terror-arte Carroll en su “Filosofía del terror” (2005). Aunque dentro del ambiente pactado y real de la casa del terror no existe la posibilidad de sufrir ningún daño, el participante se mueve permanentemente en un terreno ambiguo, ya que puede suceder que uno de los actores pierda la razón y le agreda. Este terreno ambiguo puede extrapolarse a la sensación que tenemos al jugar un título de terror donde sabemos diferenciar la realidad de la realidad diegética y aun así nos sentimos partícipes en parte del peligro y del daño que sufre nuestro personaje. No cabe la posibilidad de que suframos daño alguno recorriendo “Silent Hill” pero sentimos como propia la muerte de James Sunderland.

Este temor a la muerte de nuestro personaje o al choque con uno de estos actores se refleja en una regla común en las casas del terror: la no interacción directa de los actores con los participantes. No podemos ser tocados por los actores durante el recorrido. A decir verdad, no queremos tocarles tampoco, si participamos por completo de la experiencia del evento no queremos ser tocados por ninguno de los personajes que nos atacan e increpan, ya que sentimos como propio el peligro.

"AMNESIA"

REHUYE EL CONTACTO CON LA CRIATURA.

Esta imposibilidad y negativa de ser tocados entronca con una de las cualidades intrínsecas del monstruo ficcional determinado por Carroll: el rechazo o la repugnancia. No queremos que nos toque el monstruo que vemos en pantalla ya que nos causa rechazo, bien por su desagradable aspecto (un zombie) bien por un aspecto más sutil y psicológico (Drácula). Este rechazo al toque se ha trasladado al mundo del videojuego en muchos títulos de terror modernos donde abandonamos cualquier vestigio de acción o belicismo buscando llevar la emoción más allá. En "Amnesia" (Frictional Games, 2010) rehuimos el contacto con la criatura no solo por su desagradable aspecto sino porque su toque nos elimina de manera casi instantánea (aunque podemos lograr huir y recuperarnos, un encontronazo con ella suele suponer la muerte). De igual manera la sensación subyacente en el jugador es la de "contacto = fin" que se traslada de una manera muy sutil y primitiva a la del participante en una casa del terror ya que si tocamos nosotros mismos o somos tocados por un actor todo puede terminar antes de su momento. Sin

embargo, existen experiencias extremas como McKamey Manor en San Diego donde se te puede tocar (vejar, atar, manchar y de todo) y para la que debes hacerte un chequeo médico antes de entrar para que no sufras un infarto o problema grave.[1] Este tipo de experiencias más extremas, y algunas casas del terror más terroríficas, suelen contar con una "safe word" que paraliza la acción en caso de que suframos demasiado o nos sintamos verdaderamente mal. Esta "safe word", existente en otras esferas como la del BDSM o sadomasoquismo, no dejan de ser la equivalencia real de un botón de pausa o apagado rápido de cara a un momento terrorífico.

1. Curiosamente, este tipo de casas del terror extremas se alejan del terreno fantástico hacia terrores más cercanos como violaciones, torturas o todo tipo de vejaciones que sabemos reales en algunas de las prisiones más sórdidas y terribles.

LA SENSACIÓN SUBYACENTE EN EL JUGADOR ES LA DE "CONTACTO = FIN" QUE SE TRASLADA DE UNA MANERA MUY SÚTIL Y PRIMITIVA A LA DEL PARTICIPANTE EN UNA CASA DEL TERROR.



UN JUGADOR NO ES UN MERO SUJETO PASIVO DURANTE SU TIEMPO DE JUEGO.

Estos espectáculos de terror se acercan a conceptos englobados dentro de lo dicho por profesionales como Brook o Grotowski que instaban al teatro a retomar su condición de ceremonia. Permitir que el público tuviera un papel más activo en lo que se narraba y, efectivamente, esto es lo que sucede en las casas del terror donde el participante es activo. De la misma manera un jugador no es un mero sujeto pasivo durante su tiempo de juego, o al menos no lo es durante todo el tiempo. Sin embargo, a pesar de esta participación "nunca podremos ser dueños del espectáculo ni hacer que avance a nuestro antojo" (Carrera, 2014, p.147) y en esto tanto videojuego como casa del terror coinciden.

Este nuevo terror, que podemos personificar en títulos como "Amensia", "Slender: the Eight Pages" (Parsec Productions, 2012) o "Outlast" (Red Barrels, 2013), por nombrar solamente unos cuantos, tiene en su concepción un nuevo elemento en común con las casas del terror. Muchos de estos espectáculos se basan

LA ATMÓSFERA Y BÚSQUEDA DE LA TURBACIÓN SON ELEMENTOS VITALES EN EL TERROR.

en la creación de un clima de turbación [...] que, si bien se asientan en los sentidos, no apuntan a la saturación ni se entregan a lo repulsivo; fomentan, más bien, la idea de un mal acechante, que en cualquier momento puede manifestarse amenazadoramente" (ibid. p.153)

Esta atmósfera y búsqueda de la turbación es un elemento vital en el terror y se ha convertido en indispensable en una nueva oleada del terror videolúdico; sin ir más lejos, un título como "SOMA" (Frictional Games, 2015) se centra en el escenario y la atmósfera como enemigo. Las casas del terror miran entonces al mundo audiovisual para crear sus atmósferas y escenarios, para descubrir la manera de engañar al participante para colocarle en la posición emocional que buscan. Este estudio de la inmersión y de la atmósfera tampoco es extraña en el mundo del videojuego. Peter Howell diseñador y guionista en The Chinese Room con su "A Machine for Pigs" (2013) realizó un estudio sobre los mecanismos del videojuego a la hora de aterrorizar a los jugadores de "Amnesia". Los sonidos eran clave en la experiencia terrorífica de los jugadores de "Amnesia" al igual que la utilización de la iluminación y el uso de diferentes mecánicas de juego (2010). Las mecánicas no pueden ser extrapolables directamente a las casas del terror[2] pero otras, como el sonido o la iluminación, son ampliamente utilizadas en estas atracciones. La influencia del mundo audiovisual se utilizan en ambos campos para lograr crear una atmósfera que propicie el miedo en el jugador/espectador.

2. Aunque podríamos hablar de algo similar a mecánicas en aquellas experiencias de terror que se alargan durante muchas horas y se juegan en un emplazamiento cerrado como un hotel donde podemos comer, dormir y hacer vida "normal" mientras participamos de la experiencia lúdica.

Esta atmósfera es utilizada en las casas del terror para que sus mecanismos funcionen correctamente. Estos mecanismos "tienden a basarse más en el sobresalto que en la inquietud de inspiración fantástica" (Carrera, 2014, p.154). Es difícil crear una atmósfera de tensión "lovecraftiana" en un recorrido de apenas un par de horas para una atracción de feria aunque hay eventos más extensos que se acercan mucho a la idea del Maestro de Providence. La casa del terror depende en gran medida de una potente atmósfera, no necesariamente recargada, para hacer funcionar sus sobresaltos de igual manera que lo hace el videojuego. Adentrarse en el hospital psiquiátrico de "Outlast" es ya una experiencia terrorífica debido a su atmósfera pero son los continuos y medidos sobresaltos los que nos ponen al borde del infarto. El videojuego, y la casa del terror, no ha alcanzado un nivel de abuso del "jump-scare" como lo ha hecho el cine que convierte cada situación potencialmente terrorífica en una eterna espera por el manido gato suelto o cacerola caída.

La propia disposición física de muchos de estos espectáculos nos remite directamente a una sencilla estructura videolúdica donde avanzamos de habitación en habitación mientras esquivamos o sufrimos la presencia de una criatura. Esta estructura narrativa tan atada y constreñida responde a la necesidad del espectáculo de mantener a sus espectadores controlados para evitar problemas y hasta cierto punto equivale a la figura del diseñador que determina qué podemos hacer y qué no podemos hacer en un videojuego. Podemos reconocer que "el factor lúdico de las casas del terror acerca su estructura a la del videojuego, eminentemente normativo, ya que cuenta, como hemos visto, con sus propias normas que deben seguirse para el correcto discurrir del espectáculo" (Gurpegui, sin publicar).

ES DIFÍCIL CREAR UNA ATMÓSFERA DE TENSIÓN "LOVECRAFTIANA" EN UN PAR DE HORAS.

EL FACTOR LÚDICO DE LAS CASAS DEL TERROR ACERCA SU ESTRUCTURA A LA DEL VIDEOJUEGO.

BIBLIOGRAFÍA:

Estas interrelaciones entre las casas del terror y el mundo del videojuego nos permite ampliar nuestro campo de estudio y de creación hacia nuevos horizontes. El fenómeno (cada vez más creciente en nuestro país) de diferentes casas del terror imitando a la industria norteamericana nos permite observar cómo las mecánicas y técnicas narrativas de un espectáculo vivo pueden afectar a la creación de un producto cultural como el videojuego.

- CARRERA, M. (2014). Teatralidad y elementos fantásticos en las casas del terror. BRUMAL Revista de Investigación sobre lo Fantástico, vol. II, nº2 (otoño). pp. 129-158.

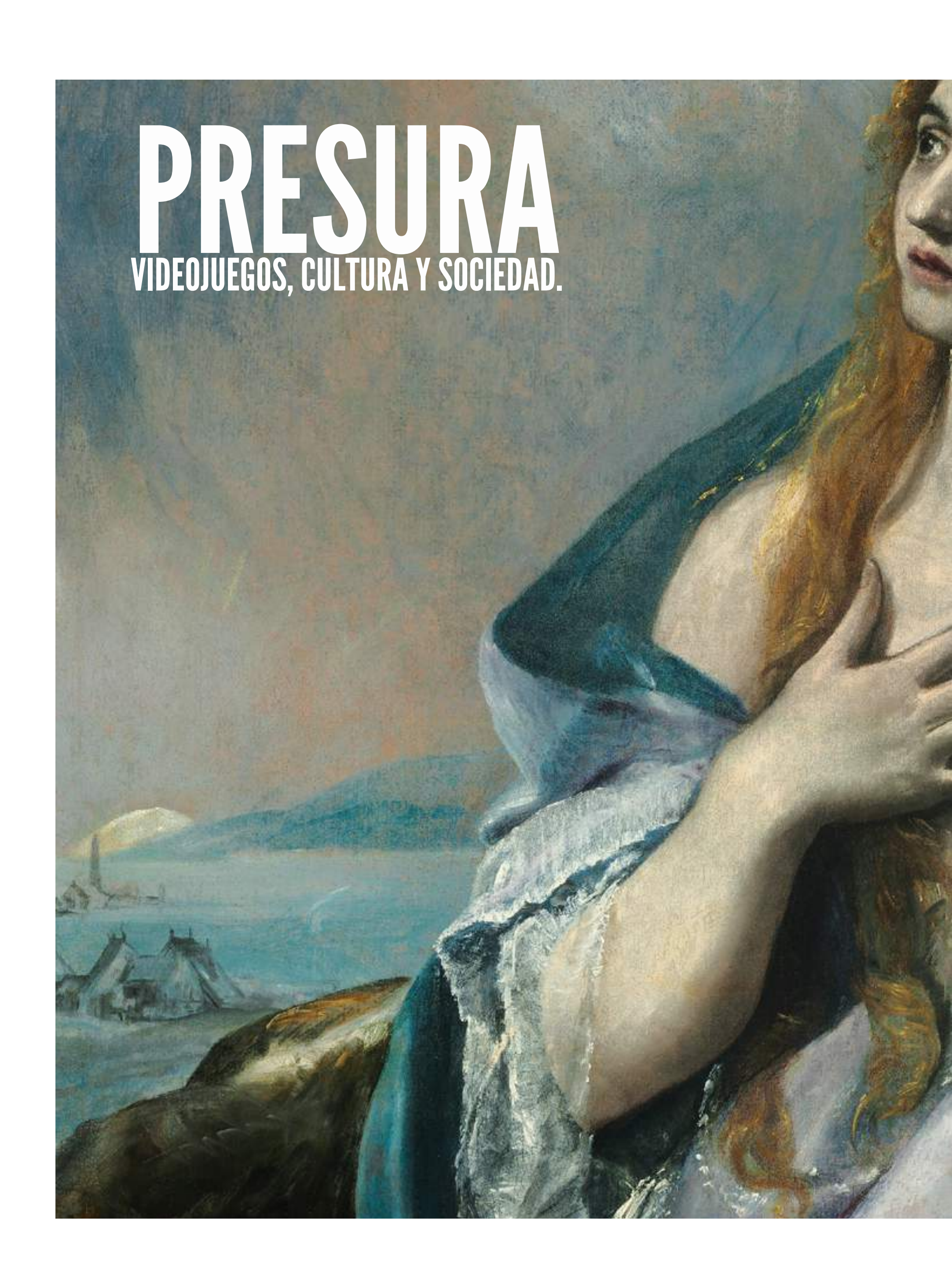
- CARROLL, N (2005). Filosofía del terror o paradojas del corazón. Madrid: A. Machado Libros, S.A.

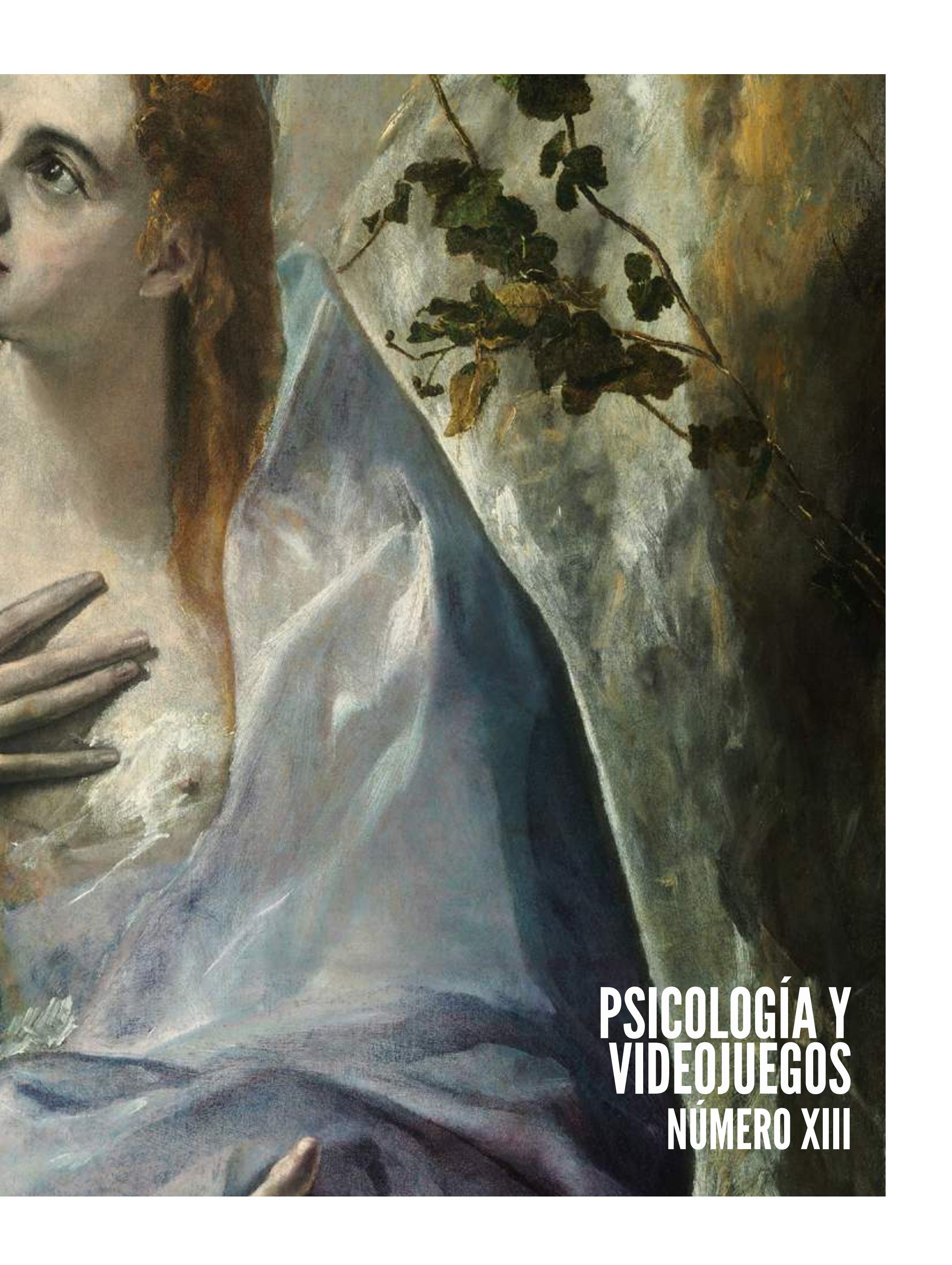
- GURPEGUI, C. G. (2015). El horror en las paredes. [Pendiente de publicación]

- HOWELL, P. (2010). An exploratory study into implicit fear mechanisms in video games; how do they engage, immerse and affect the player's enjoyment of Amnesia: The Dark Descent?. En: [http://www.flux-digital.co.uk/documents/pilotstudy.pdf]



FIN


PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.


PSICOLOGÍA Y
VIDEOJUEGOS
NÚMERO XIII



CRÍTICA.

THE FLAME IN THE FOOD.

POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

En la cultura de los Estados Unidos el río ha tenido siempre una fuerte presencia. Se encuentra presente desde las primeras manifestaciones culturales del país, tanto en pintura, con ejemplos tan conocidos como la obra pictórica de Thomas Cole y sus vistas del río Hudson, como en poemas de Walt Whitman (1812-1892):

Flow on, river! flow with the flood tide, and ebb with the ebb tide! / Frolic on, crested and scallop edg'd waves! / Gorgeous clouds of the sun set! drench with your splendor me, or the men and women generations after me; Cross from shore to shore, countless crowds of passengers! / Stand up, tall masts of



EL RÍO, UNA TRADICIÓN CULTURAL DE LOS EE.UU

> Mannahatta!—stand up, beautiful hills of Brooklyn! Throb, baffled and curious brain! throw out questions and answers! / Suspend here and everywhere, eternal float of solution! (Crossing Brooklyn River)

Aunque quizás el referente cultural más importante para el concepto del río dentro de la cultura estadounidense lo podemos encontrar en la obra de Mark Twain, y especialmente en el clásico, Tom Sawyer, libro de aventuras donde dos niños, Tom y Huck, viven largas aventuras viajando por un río dentro de una balsa. Claro que no todos los referentes culturales relacionados con la imagen del río son tan lejanos en el tiempo, existen otros mucho más recientes como la novela Sutree, del gran Cormac McCarthy, Bestias del Sur Salvaje o Mystic River, de Dennis Lehane, convertida en una de las mejores películas de la década de los 2000 por Clint Eastwood, etc. En todas estas obras el río siempre contiene la misma idea o significado, cambio. La unión de estas dos ideas, río con cambio, no es una acuñación estadounidense, sino que procede del mundo griego, concretamente de la obra filosófica de Heráclito y Platón, quienes utilizaron la metáfora del río para explicar el concepto filosófico del devenir: "no nos bañamos dos veces en un mismo río". Este concepto fue el escogido por la cultura norteamericana para armar su imagen de río desechando otras ideas como frontera o límite, siendo este nuestro caso, el peninsular.

La obra de The Molasses Food, The Flame in the Flood, entronca con esta tradición cultural tan estadounidense y nos muestra un mundo en descomposición, un devenir pos-



EL RÍO SIGNIFICA CAMBIO Y TRÁNSITO

MCCARTHY FUE UN FUERTE REFERENTE.

tapocalíptico que se encuentra unido por un solo elemento, el río. De hecho, los propios desarrolladores toman como referente directo a algunos de estos escritores, como McCarthy. El propio nombre de la desarrolladora ya hace mención a este hecho, a una gran ríada de refinado de azúcar que inundó Boston en 1919. Y nosotros, una joven superviviente, junto a su nuevo amigo, Esopo, un perro que aparece en los primeros compases del juego y que recibe el nombre de un famoso autor de fábulas de la antigua grecia, seremos quienes surquemos esta riada en busca de nuestro devenir dentro de un mundo cambiante.

The Molasses Food es un joven estudio independiente afincado en Boston con toneladas de experiencia a sus espaldas, varios de sus miembros han participado en la gestación de grandes videojuegos como BioShock (Irrational Games, 2006) o Halo (Bungie Studios). Sin embargo quisieron alejarse de las grandes producciones y formaron este pequeño estudio independiente que, aprovechando el buen momento que pasaba la plataforma Kickstarter, logró recaudar una cifra que puede parecer ínfima si la comparamos con otras producciones, pero que a ellos les ha servido para hacer un gran juego, 250.000$.

The Flame in the Flood es un juego original, atrevido y desafiante. A primera vista el diseño nos sumerge en un mundo atractivo, brillante y colorido. Poco a poco este diseño nos irá mostrando lo que verdaderamente esconde, un mundo en ruinas y una niña solitaria que lucha por sobrevivir. Los retratos de los personajes, tanto de la propia protagonista, como de los personajes que nos iremos encontrando, nos mos-

NINGUNA PARTIDA SERÁ IGUAL A OTRA.

trarán ese sufrimiento y dolor que esconden las personas que lo han perdido todo. El aparato visual es, sin duda alguna, una de sus mejores bazas. Mencionábamos en el primer párrafo la influencia de Bestias del Sur Salvaje y esta es, según los propios desarrolladores, la referencia directa para la creación del apartado visual del juego. El diseño vectorial arroja al jugador a la idea de un mundo creado artesanalmente y así parece ser, más aún cuando, como decía Heráclito, ninguna partida será semejante a la anterior. Si tuviéramos que etiquetar al juego dentro de un género, este sería el roguelike caracterizado por la generación aleatoria de elementos y la progresión del personaje. En definitiva, este contraste entre el diseño atractivo, dulce y brillante y la miseria y dificultad que esconde el núcleo del juego es un objetivo buscado por el propio estudio, como comentan en una entrevista a la revista VICE:

> "I think as a team we're fond of surprising contrasts, things that maybe look like one thing but feel like another, as it can add weight to those contrasts. The contrast also should help something that could feel really oppressive still feel like a world a player may want to inhabit for a while. If the aesthe-

EL DISEÑO VECTORIAL ARROJA AL JUGADOR A UN MUNDO ATRACTIVO Y PRECIOSISTA,

LA DIFICULTAD EMANA DE LA ESENCIA DEL JUEGO.

> tics completely matched the grim difficulty of the game, the result may well have been an experience that sat too heavily on the shoulders of the player, beating them down."

La dificultad del juego no emana como un capricho de los desarrolladores, como ocurre en otros juegos, sino que se desprende directamente del planteamiento de este. Primero, al presentar un mundo postapocalíptico y segundo al encarnar como protagonista a una niña adolescente. La vida para chica en un páramo acompañada únicamente de un perro viejo no debe ser fácil y esto se plasma dentro del juego a través de mecánicas de supervivencia y creación de herramientas, armas y equipo mediante la recolección de recursos naturales. Tendremos que utilizar el medio para poder enfrentarnos a él, debemos ser más inteligentes que nuestros contrarios colocando trampas para poder atrapar animales y así saciar nuestro apetito porque, otra de las características que esconde el preciosista diseño es un realismo que no tienen otros juegos amparados en mundos postapocalípticos como "The Last of Us" o "Fallout". Nuestro



LA VIDA DE UNA CHICA EN UN PÁRAMO NO ES FÁCIL.-

personaje protagonista tendrá que comer, dormir, calentarse, secarse, curarse y descansar, si alguno de estos elementos no se cumple su salud se resentirá y por tanto, su rendimiento dentro del juego provocando, finalmente, la muerte de nuestra protagonista, que tendrá un carácter permanente.

"It's definitely the intent that it hurts when you die," Forrest says, "but hopefully you learned a bit along the way and feel like you could have done something differently the next time around. It is a tough line to walk, when a game allows the loss of progress, but I think the fact that it raises

the stakes for the player is something that's appealing about games with permadeath and seemed like the right call for a game that's primarily about survival in a procedurally generated world." (Fuente: VICE).

Todas estas características añaden capas y capas de jugabilidad al juego, por un lado tenemos el primer nivel, mantener a nuestra protagonista viva, por otro, tenemos que enfrentarnos a los peligros que esconde cada escenario y navegar entre ellos para poder alcanzarlos y tercero, la propia historia del juego que se irá desprendiendo del diseño de una manera magistral permitiéndonos conocer también dos planos, que ha pasado en el mundo y que ha pasado con nosotros. Esta complejidad y suma de capas jugables se fusionan de una manera extraordinaria salvo

"THE FLAME IN THE FOOD" ESCONDE BAJO SU INOCENTE DISEÑO DIVERSAS Y DIFERENTES CAPAS DE LECTURAS QUE LO CONVIERTEN EN UN JUEGO COMPLEJO.

LA PREGUNTA IMPORTANTE NO ES QUE.

quizás en el manejo de la balsa, algo tosco en algunos momentos, pero que permiten un desarrollo de cada partida sumamente interesante donde la pregunta importante no será tanto el porqué, sino el cómo, y especialmente el cómo consigo salir adelante:

> *"Ahead, you'll find more types of environments to explore and some other threats. But while there is a backstory, and a reason behind why this world is the way that it is, it's never something that we dive into very explicitly. I loved Cormac McCarthy's The Road as an inspiration for this: In that work, you know there was a nuclear disaster of some sort but why and how don't matter. It's not a story of the end of the*





world, it's a story of a father and son trying to stay alive after everything fell apart. We wanted to take a similar approach. (Fuente: *VICE*).

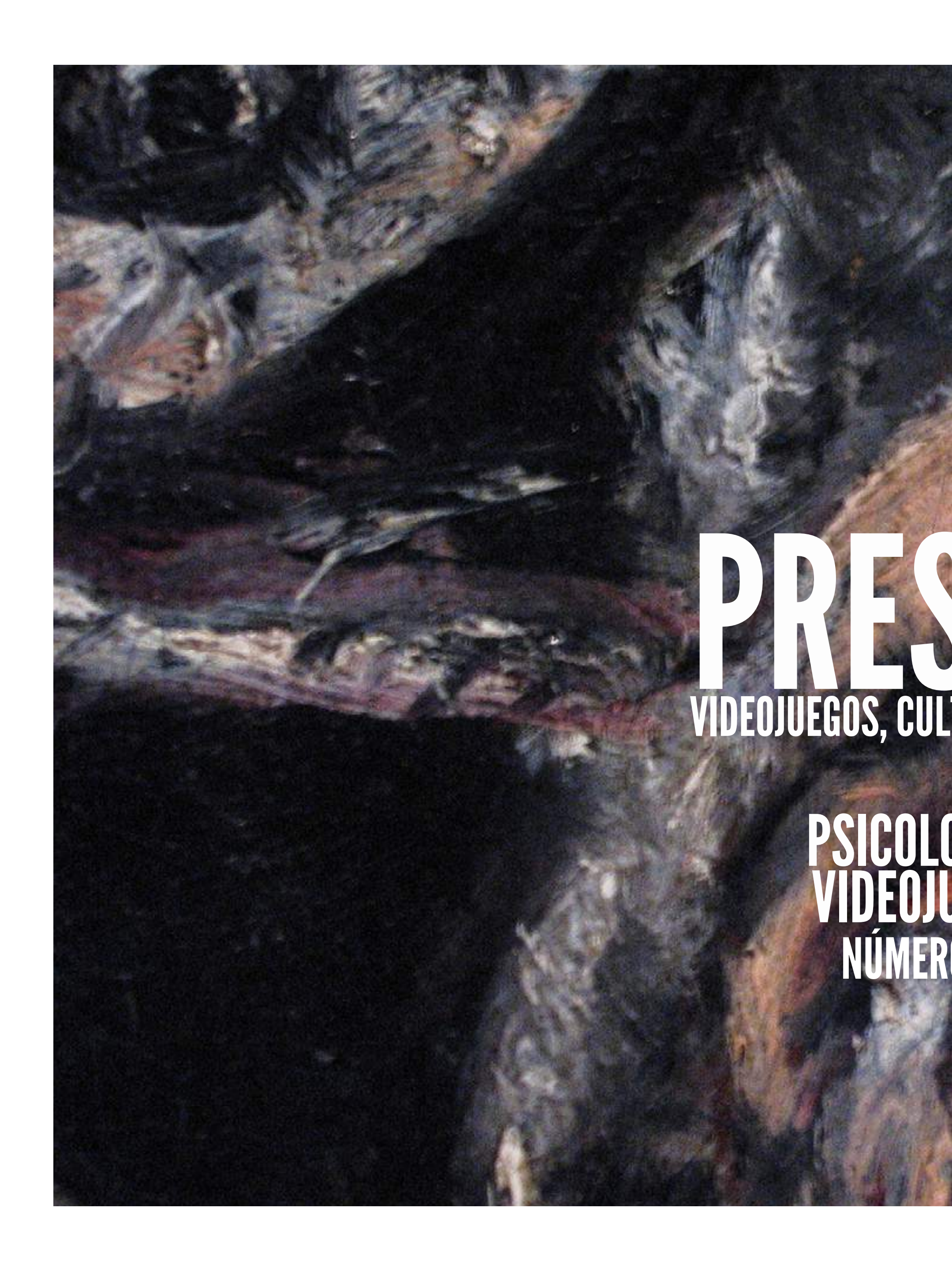
Todo el juego se encuentra rodeado de una banda sonora exquisita, obra de Chuck Ragan, antiguo miembro de la banda Hot Water Music. Su obra en solitario ha corrido por otros caminos sembrados de armónicas y guitarras que recorren la música folk tradicional clásica estadounidense. El folk de Ragan encaja a la perfección dentro de The Flame in the Flood y añade una nueva capa de complejidad y preciosidad a la obra. El tono de toda la música será nostálgico, describiendo con notas los parajes postapocalípticos que nos cruzaremos.



“THE FLAME IN THE FOOD” ES UN JUEGO MUY RECOMENDABLE.

Resumiendo, y ya para acabar, “The Flame in the Flood” es un juego original, adictivo y tremendamente desafiante. No es un juego fácil, no coge al jugador de la mano y le ayuda a sobrevivir, sino que lo arroja a un mundo cruel y a punto de desaparecer entre el devenir de las aguas. Cada partida será diferente y cada partida estará únicamente ligada a un elemento común, un perro viejo, que materializa lo eterno, ya que nunca morirá, y un río, que materializa lo efímero y cambiante. Todo ello ambientado en un mundo rico, colorido y brillante que esconde una triste realidad preñada de pérdidas y sufrimiento. Sin duda, una nueva joya del escenario independiente estadounidense.


FIN


PRES
VIDEOJUEGOS, CULT
PSICOLO
VIDEOJU
NÚMERO


SURA
TURA Y SOCIEDAD.
OGÍA Y
UEGOS
O XIII


PRÓXIMO
BLAC
LÍMITE PARA EL ENV
18 DE MARZ

NÚMERO:

K ISLE

VÍO DE ORIGINALES:
ZO DE 2016.

CRÉDITOS:

IMÁGENES:

La imagen de la página 40 Y 41 está extraída de la siguiente dirección: http://img09.deviantart.net/80ae/i/2014/314/9/5/baldur_s_gate_villains_by_saindoo-d85xk7u.jpg

La imagen de la página 90 está extraída de la siguiente dirección: http://orig15.deviantart.net/2da1/f/2013/143/4/a/toma____amnesia_____by_xblossomxcherryx-d66c1ng.png

La imagen de las páginas 56 está extraída de la siguiente dirección: http://orig04.deviantart.net/f889/f/2013/156/c/5/dmc__devil_may_cry___kat_by_ivances-d58waye.png

La imagen de la página 68 está extraída de la siguiente dirección: http://img09.deviantart.net/5d74/i/2013/083/4/4/dmc_devilmaycry_2013_03_20_14_47_38_70_by_gpddasb-d5z6b4s.jpg

La imagen de la página 70 Y 71 está extraída de la siguiente dirección: http://vignette3.wikia.nocookie.net/devilmaycry/images/1/16/Backstory_CA_01_DmC.png/revision/latest?cb=20130410164301

La imagen de la página 72 Y 73 está extraída de la siguiente dirección: http://img02.deviantart.net/28e6/i/2011/233/a/3/new_dante___backside_by_fatedecider-d47b9qs.jpg

La imagen de la página 81 está extraída de la siguiente dirección: http://41.media.tumblr.com/0078c7dee6ac1d9bb3fd4cb08536a900/tumblr_myz9ocs3hR1qg8i80o10_1280.jpg

La imagen de la página 83 está extraída de la siguiente dirección: http://farm9.staticflickr.com/8485/8175939524_8dcabec53a_b.jpg

La imagen de la página 113 está extraída de la siguiente dirección: http://olsonmabob.deviantart.com/art/The-Flame-in-the-Flood-526052077

La imagen de la página 21 está extraída de la siguiente dirección: http://orig02.deviantart.net/dcff/f/2014/321/d/2/low_poly_artwork___world_of_warcraft___blac-



khand_by_akumanoritomi-d86s7tx.png

La imagen de la página 26 Y 27 está extraída de la siguiente dirección: http://orig09.deviantart.net/2bce/f/2014/234/8/8/wow___troll_rogue_challenge_mode_gear_by_paulwhipps-d7w6i68.jpg

TEXTOS:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

El texto "Asesinos en serie. Asesinatos y retratos psicológicos en la cultura popular" de Javier Alemán se publicó con anterioridad en la web: Niveloculto.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.



PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



SÍGUENOS EN:





@presurae

PRESURA.ORG